

OCTOBRE 82/20 F/N° 28
L'ECRAN
FANTASTIQUE
LE MENSUEL CINEMA/VIDEO DU FANTASTIQUE ET DE LA SCIENCE-FICTION
THE THING
POLTERGEIST
krull
POSTER GRATUIT: THE THING
L 1552-28-20 F

12è FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE
ET DE SCIENCE FICTION

YAN TREGGER
PRÉSENTE



a night you'd not like to live...
et
LUCIO FULCI MASTER OF HORROR
bandes originales de l'Aldila et de
"la Maison près du cimetière"

BLOOD NIGHT/LUCIO FULCI MASTER OF HORROR
Disque officiel du festival 1982

Un disque ATOLL 28005
CBS Distribution

SOMMAIRE

LES ACTUALITES

Cinéflash. Echos de tournage. Prochaines sorties en France 4

Films au futur : *The Hunger* ● *Androïd* 6

Les premières images : *Krull* de Peter Yates 10

Entretien avec Tom Mc Loughlin *(One Dark Night)* 18

POLTERGEIST
Tobe Hooper et Steven Spielberg réunis, pour la plus palpitante des histoires de fantômes... 22
Entretien avec Frank Marshall

Horrorscope. Les frissons de demain ! 38

THE THING (1re PARTIE)
Un remake signé John Carpenter
Entretiens avec David Foster et John Carpenter 40

LES FILMS

Sur nos écrans : *Le camion de la mort* 17

Films sortis à Paris. Tableau critique 20

Avant-première : *Alone in the Dark* 8

LA CHRONIQUE

Editorial 2
Monstres à lire 21
L'actualité musicale 61
Le courrier des lecteurs. Le fantastique en S-8 73
Petites annonces 75
Index des numéros parus (11 à 20) 78
Mots croisés 80

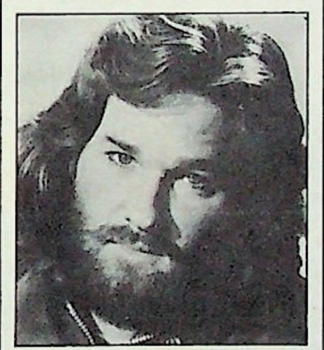
VIDEOFANTASTIQUE MAGAZINE

Les films du mois. Hit-Parade.
Les nouveautés. La télévision 65

Ce numéro comporte un encart de 8 pages (THE THING) compris entre les pages 40 et 41.



1



2



3

1. *Aux prises avec le maniaque homicide de « Alone in the Dark »...*

2. *Kurt Russell, victime de la « Chose » d'un autre monde...*

3. *Les effets surprenants de « Poltergeist », la réussite de Tobe Hooper et Steven Spielberg.*

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.03.95

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Guy Delcourt, Frédéric Lévy, Christophe Gans, Dominique Haas, Pierre Gires, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain Schlockoff et Robert Schlockoff

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Valérie Delcourt, Jordan Fox, Cathy Karani, Alain Petit, Daniel Bouteiller, Pascal Pinteau

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G-B), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique)

Maquette :
Michel Ramos

EDITION

Directeur de la publication :
Alain Cohen

Abonnements :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs Elysées
75008 Paris
Tarifs : 11 numéros : 170 F
(Europe : 195 F)
Autres pays (par avion) : nous consulter (voir bulletin d'abonnement page 80)

Inspection des ventes :
ELVIFRANCE : (1) 828.43.70

PUBLICITE

Jacques Gabe
Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.75.68

Notre couverture : **Piranha 2** de James Cameron, présenté au 12e Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction (12-22 novembre 1982).

L'Ecran Fantastique mensuel est édité par Média Presse Edition, Commission paritaire : n° 55957. Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiées qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Dépôt légal : 4e trimestre 1982,

Composition, photogravure & impression : Imprimerie de Compiègne
Ce numéro a été tiré à 25 000 exemplaires



EDITORIAL

par Alain Schlockoff

Paris, à l'heure de l'épouvante !

Le Festival de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction, qui va ouvrir ses portes ces jours prochains, à l'occasion de son douzième anniversaire (12-22 novembre), est un événement que tous les *fantasticophiles* attendent impatiemment !

L'an passé, l'étonnant Vincent Price avait honoré et marqué cette manifestation populaire de sa présence, moment inoubliable pour tous les spectateurs d'alors. Cette année, ce sont des amis d'hier et d'aujourd'hui, du Festival qui viendront lui rendre visite : Lucio Fulci, Dario Argento, Riccardo Freda, entre autres, ainsi que de jeunes réalisateurs américains particulièrement talentueux tels Samuel Raimi (*Evil Dead,* une terrifiante incursion dans l'au-delà) et Tom Mc Loughlin (*One Dark Night,* avec l'apparition de vampires d'un genre nouveau, savamment *décomposés* par Tom Burman).
Si l'une des caractéristiques du programme précédent avait été l'accent particulier mis sur la violence et l'hémoglobine, en revanche celui de 82 retrouvera l'éclectisme des éditions antérieures, ainsi que le retour de la science-fiction.

C'est l'Humour, toutefois, qui se taillera la part du lion au Grand Rex. Qu'il soit d'origine américaine (*Full Moon High,* de Larry Cohen, ou « un loup-garou au campus ! ») ; *Basket Case,* de Frank Henenlotter, une version « masculine » de *Sisters,* aussi cruelle mais totalement loufoque également ; *Mutant,* délirante et impressionnante aventure de SF de Allan Hotzman produite par Roger Corman), britannique (*The Last Horror Film,* de David Winters, tourné pendant un Festival de Cannes, avec le concours des stars de l'effroi : la belle Caroline Munro et le « maniaque » Joe Spinell)... ou tchèque (*Le mystère du château des Carpathes,* d'Oldrich Lipsky, d'après la merveilleuse histoire de Jules Verne revue et corrigée par le réalisateur du désopilant *Adèle n'a pas encore dîné*).

L'Australie fantastique — une découverte du Festival ! — fera un « come-back » attendu, avec deux œuvres de qualité, fort différentes : l'étrange et semi-onirique *Next of Kin* (de Tony Williams) et le cruel et futuriste *Turkey Shoot* (de Brian Trenchard Smith).
L'Italie nous proposera un retour au « fantastique des années 60 », fort apprécié des amateurs, avec le pourtant récent *Murder Obsession* du talentueux Riccardo Freda, et la toute dernière œuvre de Dario Argento (en première mondiale) : *Ténèbres.*

Bien d'autres productions sont à signaler, sur lesquelles nous reviendrons en détail en janvier. A souligner encore, l'importance de la rétrospective, fort variée : fantastique d'Amérique Latine (*El Vampiro,* et sa suite), hommage à Mario Bava (*Le corps et le fouet, Hercule contre les vampires,* etc.), section Hammer Film (*Demons of the Mind, Curse of the Werewolf, Plague of the Zombie, Two Faces of Evil,* etc.), les classiques de la SF (*Godzilla,* inédit en France depuis 30 ans !), Jules Verne à l'écran (*Le voyage au centre de la terre,* dans des conditions exceptionnelles de projection : écran géant scope, son quadriphonique, version intégrale), etc.

Un riche programme en perspective, d'une trentaine de longs métrages inédits ou rarissimes, auquel nous convions tous nos amis lecteurs, pour cette Grande Fête du Fantastique 82 !

Alain Schlockoff



« Le mystère du château des Carpathes »

« Next of Kin »

« Piranha II »

cinēflash

prochain film mis en scène par David Cronenberg, *The Dead Zone*, adapté du roman — toujours inédit en France — de Stephen King (un thriller mêlant parapsychologie et politique : un jeune homme sent, depuis son enfance, le mal grandir chez un autre garçon vivant pourtant à des centaines de kilomètres de là. Les deux personnages deviennent adultes, le premier ne vivant que dans l'espoir de supprimer, grâce à son pouvoir surnaturel, le second maintenant sadique, violent, ambitieux et connaissant une ascension sociale fulgurante dans le monde de la politique. Sera-t-il anéanti avant de devenir président des Etats-Unis ?).
Le tournage débutera bientôt — vraisemblablement en janvier — à Toronto.

QUELQUES NOUVELLES DES STUDIOS AMERICAINS

— Intéressants projets chez Disney :

Après le changement de politique amorcé avec *Le trou noir*, les productions Walt Disney ont réalisé une formidable diversification dans le choix des sujets destinés au grand écran : du *Dragon du lac de feu* à *Tron* en passant par *Les yeux de la forêt* et *The Devil and Max Devlin*, le studio a entrepris de changer son image de marque en sensibilisant le marché des adolescents de moins en moins réceptifs aux « gentils » dessins animés. C'est ainsi que *Tex* (avec Matt Dillon) se penche sur les véritables problèmes auxquels sont confrontés les jeunes d'aujourd'hui : scolarité, drogue, sexe, violence, responsabilités. L'univers familial n'est pas toujours rose et le mot « fin » ne vient pas pour autant résoudre tous les problèmes posés par le film. *Trenchcoat* se veut un thriller classique où Margot Kidder endosse l'imperméable de Sherlock Holmes afin de résoudre une ténébreuse affaire. *Never Cry Wolf* est un voyage vers l'inconnu, les grands espaces glacés où règnent encore ces bêtes de légendes, les loups. Et *Something Wicked this Way Comes* adapté du roman de Ray Bradbury, « La foire des ténèbres » (collection Présence du futur chez Denoël) conte l'arrivée dans une petite ville de l'Illinois d'une fête foraine maléfique bouleversant l'existence de deux adolescents. Ces quatre films attendent une distribution prochaine. Déjà, de nouveaux projets sont en voie de pré-production : *Beauty and the Beast*, réalisé par Carroll Ballard *(L'étalon noir)* sera une version contemporaine du conte classique ; *But What About Me ?* abordera le problème des enfants déchirés par le divorce de leurs parents ; mais le projet qui fera certainement couler le plus d'encre s'intitule *Return To Oz*, une suite, au sens large, du merveilleux *Magicien d'Oz* avec Judy Garland. L'histoire est censée se dérouler plusieurs mois après la tornade qui emporta Dorothy dans l'univers fantastique du pays d'Oz. On y retrouvera les mêmes personnages et lieux décrits dans les autres ouvrages relatifs au pays d'Oz imaginés par L. Frank Baum (cités souterraines et créatures ailées). Le tournage devrait débuter l'été prochain sous la direction de Walter Murch, co-scénariste de *THX-1138* et ingénieur du son sur *Apocalypse Now*. Disney qui, depuis peu, ouvre ses portes à des producteurs venus de l'extérieur a remis *Return To Oz* entre les mains de Gary Kurtz.



Piranha 2

— Lucasfilm en effervescence :

Chez Lucasfilm, persuadé que l'attachant Jedi pulvérisera les records de recettes de *E.T.*, cet autre petit être vert venant de détrôner *Star Wars* au firmament du box-office, on prépare depuis plusieurs mois déjà la sortie américaine de *Revenge of the Jedi*. Mis en scène par Richard Marquand, le film ne sera officiellement terminé qu'au printemps 83 (soit quelques semaines seulement avant sa sortie fixée au 25 mai). Une bande-annonce d'une durée de 90 secondes, diffusée juste avant la reprise de *La guerre des étoiles* l'été dernier aux U.S.A., a dû mettre l'eau à la bouche aux millions de fans de la saga mondialement réputée, la plus populaire de tous les temps ! Dès les fêtes de Noël, à l'occasion de la ressortie de *L'empire...* (qui sera repris à nouveau en avril 83), c'est une bande-annonce un peu plus longue, agrémentée des premières scènes d'effets spéciaux tout juste sorties d'ILM, qui sera offerte au public américain.
Parallèlement à la mise en chantier du prochain épisode des aventures en neuf parties de Luke Skywalker, Lucasfilm tournera dès l'été prochain *Indy 2*, titre encore provisoire pour la suite des périples d'Indiana Jones. *Les aventuriers de l'arche perdue* n'était que le premier chapitre d'une série n'en comportant pas moins de cinq. Notons d'ores et déjà sa date de sortie sur les écrans français : septembre 84.

— Dino De Laurentiis : toujours du fantastique !

Après *Halloween II* et *III* et avant que nous parviennent les premières images de *Dune*, Dino De Laurentiis produira le

— Paramount mise sur l'horreur...

Cette major vient d'acquérir les droits cinématographiques de « The Keep », roman de F. Paul Wilson, publié en 1981 aux Etats-Unis et sorti récemment en France sous le titre « Le Donjon » (Presses de la cité). L'histoire se déroule en 1941 en Transylvanie dans un donjon, emplacement stratégique de première importance, où une faction de SS a élu domicile. Les uns après les autres, les soldats sont attaqués par une créature surgie des ténèbres frappant avec une sauvagerie inimaginable...

— Warner Bros et Columbia préfèrent la comédie fantastique :

Cher Warner, outre un dessin animé de John Korty et Charles Swenson intitulé *Twice Upon a Time*, Carl Reiner tourne *The Man With Two Brains* où l'on retrouvera Steve Martin *(Les cadavres ne portent pas de costard)* dans des situations aussi incroyables qu'humoristiques : pensez donc ! Un homme doté de deux cervelles !
C'est Warner qui distribuera aussi le remake d'*Opération Tonnerre* pour lequel Sean Connery a accepté de reprendre, avec quelques kilos de plus et beaucoup de cheveux en moins, le rôle

de James Bond. Pour éviter toute confusion avec le film réalisé en 1965 par Terence Young, la super-production a été rebaptisée *Never Say Never Again* (« Ne dites jamais plus jamais »). Barbara Carrera a décroché le premier rôle féminin. *Never Say Never Again* et *Octopussy* sortiront l'année prochaine sur les écrans à la même époque ! Sean Connery/Barbara Carrera contre Roger Moore/Maud Adams : un joli duel en perspective !
De son côté, Columbia a annoncé le tournage, en janvier 83, d'une comédie contemporaine signée Richard Pryor, *The Man Who Could Make Miracles*, inspirée d'une nouvelle de H.-G. Wells dans laquelle le héros possède des pouvoirs surnaturels.

NOUVELLES DE GRANDE-BRETAGNE

Récemment terminé, *The House of the Long Shadows*, le film de Peter Walker avec les quatre maîtres du cinéma fantastique (Peter Cushing, Christopher Lee, Vincent Price et John Carradine) n'est que le sixième film en date adapté de la pièce de George M. Cohan « Seven Keys To Baldpate » (1913), elle-même tirée du roman de Earl Derr Biggers. Les précédentes versions datent de 1917 (production Artcraft), 1925 (Paramount), 1929, 1935 et 1947 (RKO).
Xtro tout juste terminé, Mark Forstater se consacre maintenant à *Contagious* une ambitieuse production britannique de $ 5 000 000 amorçant son second mois de tournage sous la direction de Harley Cokliss. Le film décrit ce qui pourrait arriver si une arme bactériologique était accidentellement répandue dans la nature. Un nouveau projet réunira dès juillet 83 le producteur et le réalisateur qui envisagent de porter à l'écran *Dark Visions*, un thriller psychologique de type hitchcockien où il est question d'une femme capable de voir le futur.

NOUVELLES D'ITALIE

Lamberto Bava qui n'avait rien réalisé depuis *Macabro* (1980) tourne actuellement *Akhmar*, un giallo produit par Laser Film, avec Mimsy Farmer et Léonard Mann.
Fantastique et humour noir au menu de *I sogni mostruosamente proibiti* dirigé par Neri Parenti avec Janet Agren et Paolo Villagio. Ce dernier incarne le traducteur italien d'une bande dessinée américaine mettant en scène Dalia, une superbe blonde vivant mille aventures aux quatre coins du monde. Avec elle, il vivra des rêves interdits (mais sont-ce toujours des rêves ?) colorant la grisaille de son existence en rose... puis en rouge-sang. Involontairement, le rêveur impénitent se retrouvera impliqué dans de terrifiantes aventures...
Côté parodie enfin, citons le tout récent *Dracula Junior* mis en scène par Adalberto Albertini.



Piranha 2

FANTASTIQUE SHOW

Pour tous ceux qui ne se sont pas encore rendus au Palais des Sports, rappelons que jusqu'au 11 novembre, Johnny Hallyday y donne un spectacle musical fantastique qu'il définit lui-même comme « une grande messe de l'angoisse, de la violence et de la peur ». Mi-Mad-Max, mi-Conan le barbare, il est entouré de vingt cascadeurs bardés de cuir, armés de haches et d'arbalètes. Clous du spectacles : torches vivantes, gorges tranchées, orgie d'hémoglobine sur fond de tonnerre, explosions et rafales, rideau de pluie de 25 mètres de long, quatre loups apprivoisés, le tout sur un décor apocalyptique gris et bleu. Coût total du show : 1 300 000 000 de centimes !

Gilles Polinien

Films fantastiques ayant réalisé les meilleures entrées sur Paris-Périphérie depuis 1976 :

1.	Les aventuriers* de l'arche perdue	1 310 000
2.	La guerre du feu	1 160 000
3.	Les aventures de Bernard et Bianca	1 155 000
4.	Les dents de la mer	1 130 000
5.	La guerre des étoiles	1 020 000
6.	Le gendarme et les extra-terrestres	946 000
7.	Y a-t-il un pilote dans l'avion ?	912 000
8.	Rien que pour vos yeux	910 000
9.	Rencontres du 3e type	845 000
10.	Moonraker	825 000
11.	King Kong	762 000
12.	Superman	705 000
13.	Mad Max 2*	680 000
14.	L'empire contre-attaque	655 000
15.	Alien	612 000
16.	La folle histoire du monde	606 000
17.	La soupe aux choux	602 000
18.	Elephant Man	566 000
19.	La coccinelle à Monte Carlo	560 000
20.	Superman 2	530 000
21.	Excalibur	520 000
22.	Shining	501 000
23.	Les dents de la mer 2	480 000
24.	Malevil	452 000
25.	Peter et Elliot le dragon	437 000
26.	Le sixième continent	426 000
27.	La vie de Brian	425 000
28.	New York 1997	412 000
29.	Le chat qui vient de l'espace	401 000
30.	Le trou noir	384 000
31.	Pulsions	382 000
32.	Conan	370 000
33.	La coccinelle à Mexico	350 000
34.	Mad Max	335 000
35.	La malédiction	330 000
36.	Flash Gordon	316 000
37.	Nimitz, retour vers l'enfer	315 000
38.	Les yeux de Laura Mars	314 000
39.	C'était demain	312 000
40.	Pink Floyd, The Wall*	310 000
41.	Orca	295 000
42.	Condorman	294 000
43.	Amytiville	293 000
44.	La mort en direct	292 000
45.	Carrie	281 000
46.	Metal hurlant	263 000
47.	Fog	250 000
48.	La grande menace	242 000
49.	Le chainon manquant	241 000
50.	Popeye	240 000

(* Film toujours en exclusivité)

... et les plus mauvais scores :

Emilie, l'enfant des ténèbres	3 052
Dans les griffes du loup garou	2 765
La chevauchée des morts-vivants	2 761
La quatrième rencontre	2 750
Captain avenger	2 724
La nuit des fous vivants	2 670
Baby Cart	2 528
Fascination	2 522
La chair du diable	2 465
Dora ou la lanterne magique	2 212
Dracula, vampire sexuel	2 140
Les hommes d'une autre planète	2 080
Une vierge chez les morts-vivants	1 920
Les créatures de Kolos	1 810
The Nanny	1 615
Le loup garou de Washington	1 170
Le lac de Dracula	1 014
Le venin de la peur	792
La ballade de la féconductrice	266
Eclipse sur un ancien chemin	188

LES PROCHAINES SORTIES EN FRANCE

NOVEMBRE

- *The Thing* de John Carpenter (U.S.A.)
- *The Pirate Movie* de Ken Annakin (Australie/U.S.A.)
- *Mutant* de Allan Holzman (U.S.A.)
- *Piranha II, les tueurs volants* de James Cameron (Italie/U.S.A.)
- *Le camion de la mort* de H. Cokliss (U.S.A.)
- *Horreur dans la ville* de Michael Miller.
- *L'heure du tueur* d'Armand Mastroianni.

DECEMBRE

- *Le secret de NIMH* de Don Bluth (U.S.A.)
- *E.T. l'extra-terrestre* de Steven Spielberg (U.S.A.)
- *Tron* de Steven Lisberger (U.S.A.)
- *Annie* de John Huston (U.S.A.)
- *Firefox* de Clint Eastwood (U.S.A.)
- *Turkey Shoot* de Brian Trenchard Smith (Australie)

LES PROCHAINES SORTIES AUX U.S.A.

NOVEMBRE

- *Blood Tide* de Richard Jefferies.
- *Xtro* de Harry Bromley Davenport.
- *Psycho From Texas* de Jim Feazell.
- *Sorceress* de Jack Hill.
- *Trick or Treats* de Gary Graver.

DECEMBRE

- *The Dark Crystal* de Jim Henson et Frank Oz
- *Twice Upon A Time* de John Korty

THE HUNGER

Whitley Streiber récidive. Après « Wolfen », « The Hunger », le nouveau roman de cet auteur à succès de 37 ans vient d'être adapté au cinéma.

Aux Etats-Unis cependant, *Wolfen* connut une décevante carrière, comme si le thème classique des loups-garous, transposé en plein 20e siècle, n'avait pas suffi à détourner l'attention des spectateurs exclusivement attirés vers le triomphant *Les aventuriers de l'arche perdue* sur les écrans à la même époque. Dans « The Hunger », publié l'an dernier, Streiber s'est basé sur un autre mythe à l'attrait bien plus puissant : celui des vampires ! Fidèle à son style, Streiber n'emploie jamais le mot « vampire » dans son roman. A la place, son héroïne, l'éternellement jeune et belle Miriam, y est décrite comme l'une des ultimes représentantes d'une race incontestablement différente de l'Homo Sapiens : structure osseuse étrange, forces prodigieuses, peau d'albinos, besoin de sang humain pour survivre et de longues heures de sommeil semi-comateux. En résumé, et sans se conformer aux artifices littéraires de Streiber, une proche cousine de nos traditionnels vampires !

Une goule sensuelle

Les vampires ont toujours exercé une fascination sur les foules. Il n'est donc pas surprenant que les droits de « The Hunger » aient été rapidement acquis par MGM. Lorsqu'on en vint à rechercher l'actrice qui incarnerait Miriam, le choix des producteurs se porta sur Catherine Deneuve. Celle-ci partage la vedette avec la « rock-star » David Bowie (amant de Miriam) et Susan Sarandon (objet du désir de Miriam). Avec cet étrange trio auquel viennent s'ajouter les concepts de mort, d'amour et d'immortalité, il n'est point étonnant que *The Hunger* fit l'objet de maintes spéculations. Des rumeurs ont même fait écho de mésententes entre les principaux interprètes. De surcroît, la décision du metteur en scène, Tony Scott (le frère cadet de Ridley), d'interdire l'accès du plateau, pour les besoins d'une scène érotique entre Deneuve et Sarandon, n'a eu pour effet qu'encourager les commérages...

« Je ne pense pas que ce soit un film érotique », insiste Catherine Deneuve, venue récemment à Hollywood à l'occasion d'une rétrospective du cinéma français. « Je crois que c'est un film très intéressant, très original, très soigné. Je l'aime beaucoup ».

Sans feindre la surprise, l'actrice dément farouchement les bruits de relation orageuse avec son partenaire. « J'ai trouvé en Bowie quelqu'un de très professionnel, plus professionnel même que la plupart des comédiens avec lesquels j'ai tourné. Mon esprit a fait abstraction de son image de célèbre chanteur-pop. A mes yeux, il n'était qu'un acteur comme les autres ».

Pratiquement aucune expression ne vient troubler le visage de l'ex porte-parole de Chanel interrogé sur son interprétation dans une version féminine et sensuelle de Dracula. « Tous les rôles sont un peu différents. Celui de *The Hunger* est d'essence plus fantastique, plus mystérieuse, mais en fin de compte, ce n'est qu'un rôle de composition comme les autres. »

Naissance d'un vampire

Professionnelle jusqu'au bout des ongles, Deneuve, l'actrice française la plus connue à l'étranger, n'a cessé de charmer les spectateurs depuis le début des années 60 avec *Les parapluies de Cherbourg, Belle de jour,* jusqu'au récent *Le dernier métro,* auréolé de Césars et nominé pour l'Oscar. Elle est aussi l'une des rares actrices françaises à avoir joué dans des productions étrangères telles *Répulsion* (de R. Polanski) ou *La cité des dangers* (de R. Aldrich).



Arrivée de Paris la veille au soir et en dépit du décalage horaire, Deneuve était resplendissante, presque à la manière des *Femmes de Stepford*... Ses mouvements semblaient avoir été étudiés en fonction des aménités que l'on attendait d'elle en pareille occasion. Un comportement d'autant plus remarquable qu'il faisait suite à l'agitation fiévreuse d'un tournage de trois mois bouclé moins d'une semaine plus tôt.

« Je suis physiquement épuisée », commente-t-elle, impeccable. « Le tournage s'est parfaitement déroulé mais je n'ai pas encore eu le temps de reprendre mes esprits. »

Cependant, une chose semble certaine : *The Hunger* sera un film-événement. En sus des impressionnants talents visuels du cinéaste Tony Scott, MGM s'est octroyé le concours du célèbre maquilleur Dick Smith *(L'exorciste, Au-delà du réel)* afin de donner à Deneuve une apparence vampirique et créer le procédé de vieillissement/pourrissement frappant le malheureux Bowie.

Aux vues de sa distribution et des capacités techniques de son équipe, *The Hunger* a tout pour réussir. Erotique et résolument moderne, l'approche dont fait preuve Streiber pour ses sujets pourrait bien valoir de l'or au box-office !

ANDROÏD

A deux rues de la plage de Venice, en Californie, se dresse une rangée de vieux bâtiments délabrés à l'enseigne, d'un bleu décoloré, du chantier de bois Hammond. Cependant, à peine a-t-on franchi le seuil des locaux que l'attention se trouve immédiatement captée par l'abondance d'affiches de films aux couleurs éclatantes tapissant les murs. Bienvenue, non pas à *Twilight Zone,* mais aux studios de New World Pictures !

En douze années d'existence, sous l'égide de son fondateur Roger Corman, New World a acquis une solide réputation en produisant avec succès des films de série B à petit budget. Misant depuis peu sur la science-fiction, genre en plein essor, la compagnie nous a offert récemment des productions qui, loin de figurer parmi les classiques, demeurent néanmoins intéressantes : *Les mercenaires de l'es-*

pace, La galaxie de la terreur et *Forbidden World* (nouveau titre de *Mutant*). La principale caractéristique des deux derniers titres (hormis leur similitude avec *Alien*) se situe au niveau d'une surenchère du côté sanglant... au dépend de l'originalité. Mais la raison d'être de la compagnie n'est-elle pas avant tout la recherche du succès au box-office ?...

Avec son nouveau projet, New World semblerait maintenant s'orienter vers une autre direction. *Androïd* raconte l'histoire d'un scientifique essayant de créer artificiellement l'idéal féminin. Klaus Kinski interprète le Dr Daniels, le savant en question. Max (Don Opper), un androïde d'une génération précédente, l'assiste dans ses recherches. Tous deux travaillent dans une station orbitale, les androïdes étant proscrits sur Terre. Les ressemblances avec *Blade Runner* ne relèvent pas, aux dires de la productrice Mary Ann Fisher, d'une coïncidence. « Nous cherchons à être d'actualité », explique-t-elle, « et les médias ont déjà fait écho de l'utilisation éventuelle d'androïdes. *Blade Runner* n'a fait que porter l'idée à l'attention du cinéma. »

Jim Reigle, co-scénariste, n'a cependant entrevu les prémisses d'un script qu'en novembre 1981. Il estime que la différence caractérisant le film se situe du point de vue des androïdes eux-mêmes.

Un autre élément original concerne l'intrusion dans le laboratoire spatial de trois criminels en fuite. Max, d'une grande curiosité pour le monde des humains, tentera de s'échapper avec les renégats mais le Dr Daniels utilisera tous les moyens en son pouvoir pour l'en empêcher... Dès lors, *Androïd* devient une complexe histoire de passion et de trahison, remplie d'action et d'effets spéciaux. L'absence d'horreur immodérée relève d'un traitement digne d'attention se démarquant du style New World. Selon Fisher, *Androïd* ne se veut pas sanglant. « D'habitude, nous accordons un budget à l'hémoglobine », explique-t-elle en riant, « mais dans ce film, celui-ci est proche de zéro ! »

La raison à ceci réside dans le fait qu'*Androïd* est financé en majorité par des actionnaires privés dont la philosophie, d'après Barry Opper (conseiller auprès de la production) se résume à la formule suivante : « laissons aux cinéastes le soin de faire le film ». Jim Reigle explique l'historique d'*Androïd :* « Après

un film différent

avoir terminé *Forbidden World,* je savais qu'une certaine somme d'argent avait été mise de côté dans l'attente d'un projet. Le film que Roger avait l'intention de faire n'intéressait pas les gens qui travaillent ici. J'ai donc écrit cette histoire avec le personnel du studio en gardant bien à l'esprit tout ce que j'avais appris ici ». Reigle avait déjà travaillé sur un bon nombre de productions New World en tant que charpentier, accessoiriste ou assistant à la production entre autres. Il était donc crédible aux yeux de Corman. Le projet fut présenté sous forme de contrat global impliquant scénaristes, acteurs, équipe de production, etc. tous « sociétaires » de New World. Fisher, par exemple, avait été productrice associée sur plusieurs films, et Aaron Lipstadt, le metteur en scène d'*Androïd,* participa à *Forbidden World* en tant que réalisateur de seconde équipe. Corman donna son accord et *Androïd* put démarrer.

« Le fait de recourir à un cofinancement venu de l'extérieur limitait les risques que des gamins sortis du rang auraient pu faire encourir à Roger », commente Fisher, « il pouvait leur passer les rênes et les laisser prendre la responsabilité d'un film différent ». La vedette d'*Androïd* contribue certainement à accentuer cette différence. A première vue, il est surprenant de retrouver Klaus Kinski, interprète de quelques 170 films aux quatre coins du monde, parmi ces jeunes nouveaux-venus. Cependant, sa présence relève d'un concours de circonstances, duquel n'est pas exclu le fait que son fils de cinq ans désirait le voir tourner dans un film de science-fiction. Curieusement, Reigle avoue qu'il pensait déjà à Kinski en créant le personnage du Dr Daniels.

Bien que la plupart des films New World soient produits pour des budgets relativement dérisoires, on trouva une solution s'accommodant aux exigences du cachet de Kinski. En conséquence, une équipe réduite, même pour une production New World (moins de 35 personnes) et des salaires inférieurs au minimum syndical... De tels sacrifices s'expliquent par le fait que du succès du projet dépend la future carrière cinématographique de tous. Selon Fisher, « bien que New World ne jouisse pas de la meilleure des réputations, il est reconnu que si vous êtes passé par son système, vous savez tout faire.



Max (Don Opper) présente son chef, le Dr Daniel (Klaus Kinski) au fugitif de l'espace Kellen (Norbert Weisser).

Un film couronné de succès chez nous peut faire office de bonne recommandation pour le reste de l'industrie cinématographique ». Savoir que l'avenir de la plupart dépend du sort d'*Androïd* se traduit par un véritable travail d'équipe. Personne ne s'en tient à sa tâche et se rend utile là où c'est nécessaire. Ce n'est pas la prestigieuse école de cinéma de l'USC (University of Southern California), mais les leçons qu'on en tire ne sont pas moins précieuses.

Par exemple, Kinski lui-même, s'est révélé sans le savoir un professeur pour les autres acteurs. Don Opper l'admet, « Klaus m'a enseigné beaucoup de choses. Instinctivement, il *sait* bouger. Lorsque vous tournez ne serait-ce qu'une scène mineure, vous devez vous concentrer sur ce qui vient juste de se produire, même si vous ne faites que longer un corridor. Klaus est vraiment fantastique pour ce genre de choses ».

Après un plan de tournage de vingt jours seulement, *Androïd* attend maintenant d'être distribué. Si tout marche comme prévu, le film devrait sortir cet hiver. Mary Ann Fisher explique ce qui, à son avis, contribuera au succès du film : *« Androïd* est composé d'éléments très différents orchestrés d'une manière tout à fait novatrice. C'est d'ailleurs ce qui rend le film intéressant ».

Le succès d'*Androïd* ouvrira-t-il une ère nouvelle pour New World ? C'est peu probable. Pour reprendre les termes de Fisher, le film est « un tremplin ». Les plus doués des élèves de Roger Corman suivront les traces de leurs illustres prédécesseurs tels Joe Dante, Martin Scorcese, Paul Bartel, etc. C'est un autre aspect de la tradition New World, tout comme les budgets limités ou les bas salaires, mais quel investissement pour l'avenir !

Jean-Marc et **Randy Lofficier**
(Trad. : Gilles Polinien)



Alone in the dark ou La nuit des fous

Récemment sorti sur les écrans américains, *Alone in the Dark* est un film intelligemment construit qui atteint parfaitement l'objectif qu'il s'est fixé : la peur. Issue d'une tension qui progressivement s'élève jusqu'à son paroxisme, elle nous crispe et nous paralyse aussi sûrement qu'un venin sournoisement injecté.

Jack Sholder, le réalisateur, est parvenu à élaborer un scénario efficace en dépit d'une trame sans grande originalité, mais néanmoins percutante. Dosant subtilement l'angoisse et l'effroi avant d'aboutir à l'horreur, ce film tend à prouver que pour être classique, une réalisation peut cependant bénéficier de tous les atouts qui font les réussites actuelles.

Au cours de ces dernières années, grâce à une constante évolution des effets spéciaux, le cinéma fantastique nous a dévoilé l'horreur dans son intégralité, ne laissant plus aucune place à notre imagination frustrée. Ainsi, malgré le savoureux plaisir éprouvé devant des images d'une remarquable maîtrise technique, la restitution de nos craintes ancestrales est devenue une prouesse que peu de films parviennent à accomplir.

Alone in the Dark joue totalement sur deux facteurs essentiels à l'origine de nos plus secrètes angoisses : la peur de l'obscurité et celle de la folie latente en chacun de nous.

Une panne d'électricité. Les ténèbres envahissent l'écran. Commence alors une macabre sarabande, que les fous mènent au fil d'une sinistre partition admirablement orchestrée par le démentiel Jack Palance, à la pointe d'une lame dangereusement effilée.
Nous sommes dans une petite ville du New Jersey. Au fond d'un vaste jardin se dresse une grande bâtisse : l'asile psychiatrique. Le docteur Bain (Donald Pleasence), un étrange personnage, règne sur cette demeure avec une douce bienveillance qui lui vaut la sympathie de ses inquiétants malades. Le docteur devant prendre sa retraite, un jeune psychiatre accompagné de sa femme et de sa fillette vient s'installer dans un proche pavillon, afin de lui succéder au poste de Directeur. Bain tient tout d'abord à lui présenter ses futurs patients pour lui permettre d'établir un premier contact, mais celui-ci s'avère plutôt froid. Il le conduit ensuite à la découverte de l'établissement, et durant cette visite le docteur Potter (Dwight Shultz) constate que toutes les issues sont entièrement équipées d'un système électrique fort élaboré qui permet, le soir venu, d'enfermer hermétiquement les peu rassurants pensionnaires.
Après le départ du docteur Bain, le jeune directeur vient assumer ses nouvelles fonctions dans un climat rendu oppressant et tendu par l'hostilité manifeste de quatre pensionnaires. Franck Hawkes (Jack Palance), un ancien prisonnier de guerre qui est le meneur de ce dangereux quatuor est persuadé que Bain a été tué par Potter afin que celui-ci prenne sa place, aussi lui voue-t-il une haine farouche qu'il a communiqué aux autres.
C'est seulement au sein de sa petite famille, à laquelle s'est jointe sa ravissante et excentrique belle-sœur, que le docteur Potter parvient à goûter quelques moments de quiétude. Et c'est au cœur de cette vie paisible et organisée que le drame va surgir.
L'asile est endormi et le calme règne. Seul Franck ne dort pas. Debout face aux barreaux de sa fenêtre, il veille, guettant les lumières qui éclairent au loin la petite ville, lui donnant un air de fête nocturne. Et brusquement, plus rien. L'obscurité est là, enveloppant toutes choses de sa sombre et mystérieuse présence. Franck jubile. Cette panne d'électricité signifie qu'aucune des issues n'offre plus de résistance et qu'elles sont désormais ouvertes sur ses plus fous délires. Le regard brillant d'une excitation difficilement contenue, Franck réveille ses acolytes, et leur nuit commence...
Une nuit d'épouvante et d'horreur que nous allons partager avec leurs infortunées victimes, seules et dépourvues face à la démence du prêcheur pyromane (Martin Landau), à la bestialité du vagabond (Erland Van Lidth) le maniaque sexuel, et à la furie de Smith (Phillip Clark) dit le « saigneur », dont le visage masqué sera pour nous l'objet d'une étonnante surprise finale.
Dominant ce trio de choc, Jack Palance dans le rôle du sinistre Hawkes est ambigu et inquiétant à souhait. Il retrouve ici l'occasion de faire preuve d'un talent dont ses dernières interprétations pouvaient donner à penser qu'il s'était éteint. Donald Pleasence est une nouvelle fois égal à lui-même. A travers lui, le personnage du docteur Bain revêt un aspect singulièrement fantasque. Il semble animé d'une curieuse complicité avec ses malades, dont il paraît vaguement partager la folie. Emanant de lui se dégage une étrange quiétude qui lui vaudra d'y perdre la vie. L'excellent acteur qu'il est imprègne parfaitement le film de sa personnalité malgré ses trop brèves apparitions. Néanmoins, le plus surprenant de ce casting, n'est autre que Martin Landau. Acteur de second rôle, au talent souvent discutable, il réussit dans ce film une formidable composition. Le regard halluciné et dangereusement naïf, il parvient par sa seule présence à créer une odieuse sensation de malaise qui persiste au-delà des images. Gesticulant d'une manière aussi malsaine que démentielle, il donne à son personnage une effrayante réalité.
Réalisé par Jack Sholder dont c'est le premier film, *Alone in the Dark* s'avère solidement mis en scène et bénéficie d'une très honorable direction d'acteurs, qui ne laisse percer aucun signe d'amateurisme. Il est le reflet d'un groupe de travail uni où chacun évolue à son aise et sur un ton des plus juste.
Alone in the Dark fait une nouvelle fois appel à l'instinct de conservation qui régit chacun, lorsque des êtres chers ou nous-mêmes sommes atteints. Comme pour le mari traqué des *Chiens de paille*, ou le professeur chahuté de *Class 1984*, le docteur Potter de *Alone in the Dark*, acculé à ses limites par la menace dirigée contre les membres de sa famille, va réagir et agir... Face à la folie déchaînée de ses adversaires, le mur de civilisation va céder, faisant place à un implacable déterminisme. Confronté au délire meurtrier de ses antagonistes, c'est par une violence faisant fi de toute raison qu'il va rétorquer, démontrant que le bon sens n'est que le masque d'une folie refoulée.
A l'instar des « psycho-killers » en groupe ou isolés, dont les motivations souvent obscures ne sont qu'un faible prétexte à des séries de crimes sanglants, *Alone in the Dark* s'affirme plus direct. Dès le début, le décor est planté, c'est l'asile qui, immédiatement, dénonce la personnalité instable et désaxée de ses habitants. De ceux-là, on peut donc tout attendre, et même qu'ils puissent croire à la mort d'un directeur simplement parti à la retraite et en imputer la responsabilité à un homme dont ils voudront se venger. Mais lorsque cet homme aura été conduit au bord de sa peur, qui saura dire alors lequel est le plus fou ?
Alone in the Dark se révèle une réalisation d'une incontestable qualité et qui ne pourra que recueillir notre adhésion parmi les quelques sous-produits dénués d'intérêt fleurissant çà et là. Malgré un casting incluant des noms dont la réputation n'était plus à faire, Jack Sholder (et il faut l'en féliciter) a omis de s'adonner à la facilité en s'adjugeant deux autres atouts : la remarquable photographie de Joseph Mangine réhaussée d'une talentueuse partition musicale signée Renato Sério.
Néanmoins, c'est durant sa projection qu'*Alone in the Dark* exprime son réel mérite ; face à l'écran on se sent vraiment seul dans la nuit...

Cathy Karani

U.S.A. 1982 — Production : **New Line Cinema.** Prod. : **Robert Shaye.** Réal. : **Jack Sholder.** Prod. Ass. : **Sara Risher.** Prod. Ex. : **Benni Korzen.** Scén. : **J. Sholder,** d'après une hist. de **J. Sholder, R. Shaye** et **Michael Harpster.** Phot. : **Joseph Mangine.** Dir. art. : **Peter Monroe.** Mont. : **Arline Garson.** Mus. : **Renato Serio.** Int. : **Jack Palance** (Frank Hawkes), **Donald Pleasence** (Dr Leon Bain), **Martin Landau** (Stutcliff), **Dwight Schultz** (Dan Potter), **Erland Van Lidth** (Elster), **Deborah Hedwall** (Nell Potterr), **Lee Taylor-Allan** (Toni Potter), **Philip Clark** (Tom Smith/Skaggs). 92 mn. Couleurs.



Un film fantastique dans un univers de légendes

« Du ciel viendra la forteresse noire. De la forteresse noire viendront les tueurs qui dévoreront la planète de Krull. Puis une jeune fille au nom ancien deviendra reine, et le roi qu'elle choisira dominera la planète, et leur fils, la galaxie ».

Dans les studios de Pinewood, aux environs de Londres, un monde étrange se matérialise, celui de la planète Krull et de son héros, le prince Colwyn (Ken Marshall, vedette de la récente série TV américaine *Marco Polo,* aux côtés de Léonard Nimoy). Avec ses hommes, il bravera tous les périls afin de retrouver la princesse Lyssa (Lysette Anthony), enlevée le jour de ses noces et prisonnière d'une forteresse volante qui abrite la « Bête », créature hideuse et si dangereuse que nul n'a pu revenir pour la décrire ! Il sera accompagné dans son périple par un « guide spirituel », Ynyr (Freddie Jones, l'odieux forain de *The Elephant Man),* qui l'aidera à trouver les armes nécessaires afin de combattre les ravisseurs de Lyssa. En chemin, ils rencontrent la Veuve de la Toile, une vieille femme pouvant lire dans le futur, qui vit dans un cocon au centre d'une gigantesque toile d'araignée gardée par une monstrueuse arachnide de cristal, ainsi que diverses autres créatures, tel le Cyclope (Bernard Bresslaw, vétéran acteur britannique)...

La lourde tâche de concrétiser ce nouvel univers d'heroic-fantasy a été confié à une équipe prestigieuse : le réalisateur Peter Yates (*Bullitt* avec Steve MacQueen, *Les grands fonds),* le producteur Ron Silverman *(Les mystères de l'ouest, Brubaker* avec Robert Redford), le directeur de la photographie Peter Suschitzky *(The Rocky Horror Picture Show, L'empire contre-attaque),* le directeur artistique Stephen Grimes *(Moby Dick, Urban Cowboy, La maison près du lac)* ainsi que Derek Meddings, dont les effets spéciaux de *Superman* (pour lesquels il obtint un oscar), de *Superman II* et de *Moonraker* sont encore dans toutes les mémoires. Cette superproduction de la Columbia (leur film le plus coûteux à ce jour !) mobilisa dix des seize plus grands plateaux d'Europe, dont le célèbre « 007 » construit pour les besoins de *L'espion qui m'aimait,* qui abrita un paysage brumeux de marécages et de sables mouvants mortels. Cinq mois de tournage en Grande-Bretagne, un mois d'extérieurs en Italie, et de nombreux mois de post-production furent nécessaires pour mener à bien ce projet colossal, qui sortira cet été aux U.S.A., et auquel nous consacrerons prochainement un dossier.

Récemment, alors que nous nous rendions sur le tournage de *Krull,* une séquence importante du film était en cours de réalisation, celle de la Veuve de la Toile. Ce décor, impossible à réaliser grandeur nature, fut mis au point par Derek Meddings, qui en a fait une maquette d'une taille néanmoins imposante, puisque mesurant 4 m de large sur 5 de haut. Une équipe d'une trentaine de techniciens l'entourait tandis qu'il supervisait un



Le responsable des effets spéciaux visuels, Derek Meddings, travaillant sur la maquette de la toile de l'araignée de cristal.

plan de trucage figurant un pont sur lequel des acteurs seraient par la suite incrustrés. Le storyboard, magnifique bande dessinée du film, laisse présager de beaux moments de cinéma fantastique : les chevaux des « tueurs », au service de la Bête courant si vite qu'ils enflamment la végétation sur leur passage ; les paysages qui s'offrent à la vue des héros, soit radieux, soit si horriblement déchiquetés qu'ils expriment la quintessence du Mal… ou encore la forteresse de *Krull* (sculptée par Peter Voyset), qui possède le pouvoir de s'élever n'importe où sur la planète sitôt l'aube venue…

Technicien à la carrière prestigieuse (1), Derek Meddings a cependant conservé un enthousiasme et une modestie absolus envers son travail. Sa première grande expérience en solo dans le domaine des effets spéciaux fut la célèbre série TV *Thunderbirds* (en France : *Les aventures de Lady Pénélope* ou *Les sentinelles de l'air)*, qui mettait en scène des marionnettes, et comportait dans chacun de ses épisodes des scènes d'explosion, de cataclysmes et d'accidents survenant à des engins plus délirants les uns que les autres. « C'était une merveilleuse école », nous confie Derek Meddings. « Il y avait énormément de choses à faire, des solutions techniques à trouver dans de nombreux domaines. Je me chargeais des « designs » et des effets spéciaux, mais Dieu merci, je n'avais rien à voir avec les marionnettes ! A chaque nouvelle série, le producteur, Lew Grade, réclamait plus de trucages. Cela était dû au manque de mobilité des marionnettes qui ne pouvaient pas marcher de façon réaliste, et au fait que nous visions également un public adulte. C'était une occasion fantastique de mettre au point des choses que je n'avais jamais eu l'occasion de faire. Beaucoup de gens, dont moi, ont appris leur métier dans cette atmosphère de créativité et d'enthousiasme ».

Interrogé sur l'importance des effets spéciaux dans *Krull*, Derek ne nous cache pas leur complexité. « Presque toutes les séquences de *Krull* nécessaitaient des trucages », précise-t-il. « La scène de la Veuve de la Toile a, en particulier, été assez difficile à réaliser. Freddie Jones, qui joue le personnage d'Ynir, escalade la toile alors que l'araignée de cristal qui le menace est animée image par image. Une partie de la toile a donc été construite en taille réelle sur l'un des plateaux du studio pour permettre de filmer l'acteur qui fut inséré plus tard dans le décor miniature par une projection frontale effectuée sur un écran camouflé. Le personnage du magicien,

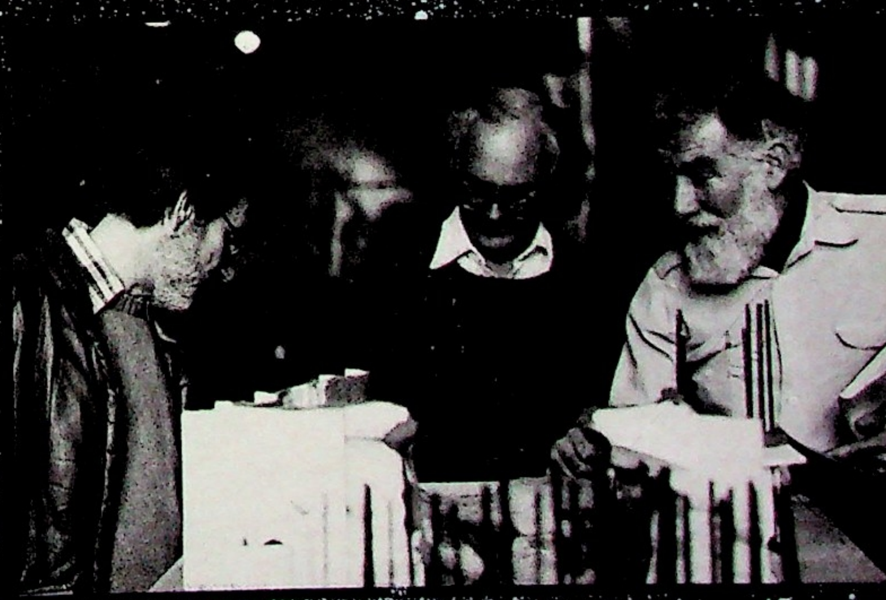
Ergo, n'arrête pas de se transformer par mégarde en toutes sortes d'animaux, un papillon, une oie. Nous avons sû métamorphoser Francesca Annis en une vieille femme tout en effectuant un mouvement de caméra. Il ne s'agit donc pas d'un fondu enchaîné classique, mais de quelque chose de plus subtil et de plus progressif que par le passé. Nous avons « aligné » deux mouvements de façon très précise, un peu comme la scène de *Superman II*, dans laquelle Clark Kent se transforme en super héros. Mais dans ce que nous faisons, l'image sera absolument nette, d'une définition très précise, afin que le public s'interroge et se rende compte progressivement de ce qui arrive. Nous avons également essayé de rendre la mort des « tueurs » très spectaculaire. Lorsqu'ils sont mortellement touchés, ils se dématérialisent. Une fois encore, nous avons évité la manière classique : les montrer tombant à terre puis disparaissant jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Nous avons voulu faire quelque chose de différent et je pense que vous devriez voir le film pour cela car c'est à partir de ce moment que nous avons eu des problèmes ! Mais cela marche, nous avons à peu près 60 % du processus réalisé comme prévu. Nous avons encore besoin d'un petit « plus » pour le rendre convaincant... »

Les difficultés de cette profession très particulière, et l'engagement passionné qu'elle nécessite ne semblent nullement décourager Derek Meddings. « Cela fait partie de notre travail », déclare-t-il, « si tout était facile, tout le monde le ferait. Je ne veux pas donner l'impression de vouloir rester vague mais au moment où je vous parle, il est impossible de vous dire comment tout va être fait. Quelquefois, vous prévoyez une méthode qui, une fois placée devant la caméra, vous fait découvrir quelque chose qui apparaît de façon inattendue et améliore l'effet prévu. Si vous êtes malin, vous vous dites « une seconde, c'est une bonne idée » et vous changez vos plans pour y incorporer ce qui vient d'arriver devant vos yeux, cette petite étincelle qui crée la magie d'une scène ».

De nombreuses techniques différentes d'effets spéciaux sont utilisées dans *Krull*, ainsi l'animation image par image. « La seule créature animée de cette façon », affirme Derek Meddings, « est l'araignée de cristal. Mais je ne pense pas que quiconque la détecte. Cette bête est si convaincante que j'en ai été étonné moi-même. Je pensais que nous ne pourrions pas éviter cette sorte de mouvement irréel propre à l'animation, mais les gens qui ont vu cette séquence, comme cet expert en araignée, venu d'Australie, qui a collaboré avec les scientifiques de l'université d'Oxford, étaient tous convaincus que nous avions filmé une araignée réelle en gros plan ! » (rires.). Un beau compliment pour Steven Archer, qui passa de longues heures à l'articuler. Archer, qui anima précédemment le charmant Bubo, le petit hibou mécanique du *Choc des titans*, sous le contrôle de Ray Harryhausen, eut fort à faire avec les 8 pattes, les griffes et la bouche de l'hideuse créature dessinée par Derek Meddings d'après un concept de Peter Yates. « Elle a été modelée dans un matériel translucide », indique Steven, « car à un moment donné nous voulions qu'elle change de couleurs, mais nous avons abandonné cette idée par la suite. Avec Bubo, je parvenais à faire 150 images dans une journée, mais avec cette araignée, je n'ai jamais dépassé la cinquantaine ! ». Si *Krull* comporte quelques scènes de violence, il demeure néanmoins

et avant tout un spectacle familial. « Dans la scène finale des *Aventuriers de l'arche perdue* », commente Derek Meddings, « les têtes des nazis fondent ou explosent, mais cela est traité avec humour et démesure. Et après tout, c'est Dieu qui fait cela ! (rires). Je crois qu'une certaine dose de violence est nécessaire au cinéma. Que serait un film de guerre si rien d'horrible n'était montré ! Les gens penseraient « Oh, la guerre n'est pas si terrible, après tout ! » et perdraient la notion de réalité. Voilà pourquoi il est nécessaire de montrer une jambe arrachée ou quelqu'un déchiqueté par l'explosion d'une bombe. Cela me rappelle le temps où je travaillais avec les Bowie sur *Planet X* » (2). A cette époque, si votre film recevait une mention « X », cela vous assurait de gagner de l'argent, parce que tout le monde s'y précipitait. Nous avons donc fait les trucages de ce film et l'avons montré aux censeurs qui lui ont donné un certificat « U », ce qui signifiait que tout le monde pouvait aller le voir ! (rires). Le producteur, qui était américain, est revenu en s'arrachant les cheveux et en nous disant (ton nasillard) : « Bon sang ! Il faut que nous ayons un « X » ! Faites quelque chose ! ». Nous avons donc cherché dans les rebuts du studio n'importe quoi d'horrible et j'ai fini par me retrouver déguisé en scarabée avec une carapace sur le dos filmé par une caméra placée au-dessus de moi et attrapant un soldat dont j'arrachai la tête ! Pour figurer les mandibules de l'insecte, j'ai recouvert mes mains d'une paire de chaussettes noires salies avec de la boue et me suis acharné sur la tête d'un mannequin truqué en lui déchirant la moitié du visage ! Après avoir réalisé quelques autres choses comme celles-là, les censeurs nous

De gche à dte : le producteur Ron Silverman en compagnie du réalisateur Peter Yates et du directeur artistique Stephen Grimes.





ont finalement donné un « X » ! (rires). C'était le film le plus misérable que j'aie jamais fait ! Ou vu ! (rires). Mais pour revenir à *Krull*, il n'y a pas de violence réelle dans le film. En ce qui concerne la « Bête », elle sera effrayante comme celle d'*Alien*, elle sera même meilleure que cela (sourire) mais d'une façon différente. Ce sera un mélange de plusieurs sortes d'animaux. Ce ne sera pas de toute façon l'un de ces monstres géants comme il y en a beaucoup. Ils effraient moins le public que de petits animaux tels les serpents ou les araignées ! Les héros du film vont donc l'affronter. Le prince Colwyn a réuni autour de lui une troupe de bandits, un peu comme dans *Les sept mercenaires*, de façon à libérer la princesse. Ils ne savent pas où elle se trouve car la forteresse dont elle est prisonnière bouge sans cesse. Après il y a la séquence des « juments de feu » où les sabots des chevaux deviennent incandescents lorsqu'ils courent à une vitesse incroyable. Pour montrer une telle chose, nous avons du être prudents. Nous voulions éviter que cela ressemble au dessin animé *Bip-bip et le coyote*. Les chevaux ont donc été montrés en détail, pour l'excellente raison qu'ils sont réels ! De plus, ils sont montés par les acteurs et non par des cascadeurs, ce qui ajoute à l'authenticité. L'on a disposé sur leurs sabots une cartouche miniature de fumée puis ajouté par trucages optiques les flammes et les lueurs dégagées par les sabots. Nous avons d'abord essayé de produire cet effet en dessinant les flammes image par image et en les superposant, mais ça n'avait pas l'air réel. Ce genre de chose semble toujours faux, sauf peut-être dans certains dessins animés de Walt Disney, qui avait su les utiliser tout en leur conservant une apparence réaliste ».

Spectateur attentif des récentes productions de films fantastiques, Derek Meddings ne dissimule pas son enthousiasme pour des œuvres au rythme rapide et au suspense efficace comme *Alien*. « Je pense que le travail de Ridley Scott est excellent », affirme-t-il, « je l'ai



énormément apprécié. C'est l'un des rares films d'horreur qui m'ait vraiment effrayé, il me semblait réel. Pour moi, c'est la dernière partie du film qui présente un défaut : lorsque le monstre est éjecté de la navette on le voit clairement et cela révèle le fait qu'il s'agit d'un homme dans un costume. Toutes les autres scènes ne montrent que des parties de son corps, ce qui empêche de se rendre compte de la forme totale de l'*Alien*. Bien sûr, le script les a obligé à agir de cette manière et je ne sais pas ce qu'il aurait fallu faire. De toute façon, ce défaut ne change rien au fait que le film est une totale réussite. Mais je ne m'intéresse pas qu'à la science-fiction. Depuis toujours, j'ai apprécié les films comme *Les dents de la mer* ou les *James Bond*, avant même que j'y collabore, ce qui a été une expérience fantastique. Pour l'instant, j'ai œuvré principalement en Angleterre mais j'aime travailler dans d'autres pays, comme la France, où nous avons tourné *Moonraker*. C'est pour moi l'occasion d'apprendre des méthodes de travail différentes et de faire connaissance avec des gens ».

Questionné sur ses projets, Derek Meddings soupire et lève les yeux au ciel en souriant : « Si j'arrive à finir *Krull* avant qu'il ne m'achève (rires), je ferai *Superman III* et qui sait, peut-être *Krull II !* ». Sur ces mots, les « tueurs » de la forteresse noire ont fait irruption dans la pièce où nous parlions et ont obligé Derek Meddings à retourner à son travail sur la lointaine planète *Krull*. L'abandonnant à son sort, nous avons quitté cet univers étrange caché dans les studios de Pinewood, sous bonne escorte, bien entendu...

Pascal Pinteau

(1) Voir l'entretien avec Derek Meddings dans l'E.F. n° 15.

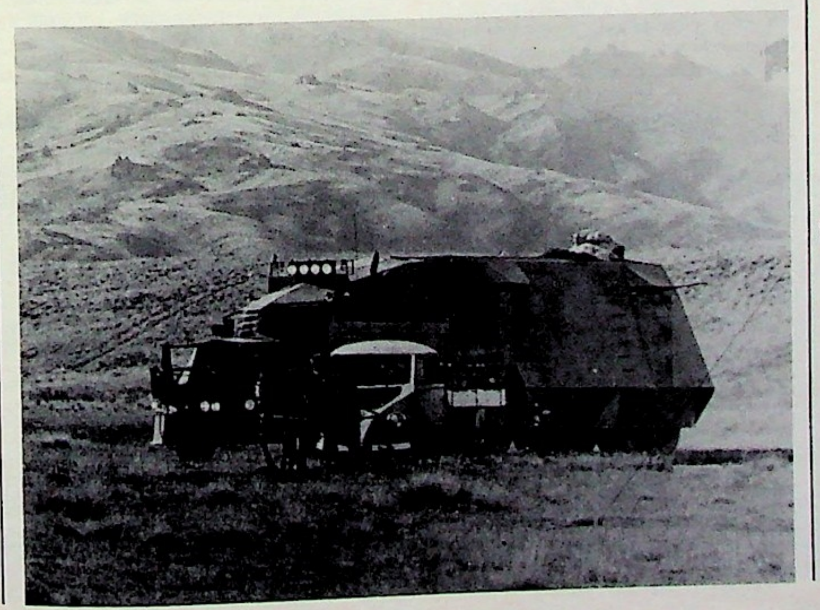
(2) *The Strange World of Planet X* (également connu sous le titre de *The Crawling Terror)* a été réalisé en 1958 par Gilbert Gunn. Basé sur un serial de la BBC adapté d'un roman de René Ray, l'on y voyait Forrest Tucker face à des insectes géants heureusement détruits par un extra-terrestre et sa soucoupe volante...

LE CAMION DE LA MORT

Le récent succès remporté par *Mad Max* le prédisposait de toute évidence à devenir le lumineux faisceau apte à ouvrir la voie pour quelques pâles copies ayant pour thèmes les lugubres lendemains de notre civilisation.
Les Américains se sont donc tout naturellement lancés dans la fabrication de l'un de ces sous-produits, ce qui nous vaut *Battletruck*, réalisé en Nouvelle-Zélande par Harley Cokliss, et dont le script a tout de même requis (Dieu sait pourquoi !) le travail de quatres scénaristes, avant d'être enfin restructuré par Irwing Austin.
Un conflit ayant partiellement anéanti toute vie sur un immense territoire, seules quelques hordes de rescapés déracinés tentent par tous les moyens d'assurer leur survivance. Une petite communauté pacifique, conduite par Hunter (Michaël Beck) un jeune homme taciturne, va se trouver confrontée à de dangereux hors-la-loi, parias d'un univers où leur folie démesurée ne peut trouver place. L'étnernel féminin en la personne de Corlie (Annie Mc Enroe) sera l'enjeu de cette lutte sans merci, où la force est l'alliée de ceux qui, dans ce monde démuni, s'acharnent à trouver l'essence pouvant leur conférer la suprématie absolue des routes du haut de leurs monstrueuses montures d'acier, devenues les ultimes armes de choc.

Né d'un projet dont l'aboutissement se fit après cinq années des démarches les plus diverses, *Battletruck*, qui fut tourné en sept semaines, est à ce jour le plus important produit cinématographique de Nouvelle-Zélande. Si la réalisation en fut confiée à Harley Cokliss, c'est simplement qu'en matière de fantastique, celui-ci n'en était pas à son coup d'essai. Passionné de science-fiction, il s'était vu confié la responsabilité de la seconde équipe de *L'Empire contre attaque*, après avoir dirigé deux longs métrages pour la Children's Films Fondation : *The Glitter Ball*, lauréat de plusieurs prix, et *The Battle of Billy's Pond*. Cokliss, originaire de Nouvelle-Zélande, a choisi ce pays pour y tourner les extérieurs de *Battletruck*, car il souhaitait un environnement vierge, structure idéale pour donner vie à l'univers marginal qu'il avait imaginé et voulu pour son film.
Néanmoins, la référence indéniable au film de George Miller (totalement réfutée par Cokliss) aurait impliqué pour sa réussite que *Battletruck* soit doté d'une envergure et d'une qualité qu'il est bien loin de posséder. Tucker, le héros (plus à l'aise dans la peau de l'un des *Warriors)*, n'est qu'un personnage falot et incertain dont le propos nous laisse totalement indifférents. Conçu pour s'apparenter étroitement au déterminisme d'un Mad Max, il n'en est que l'ombre furtive, revêtue d'un héroïsme de pacotille. Straker (James Wainwright), son odieux antagoniste, sévit dans une permanente instabilité allant du plus franc sadisme à la plus mièvre sensiblerie, ce qui rend difficilement crédible son rôle de porte-drapeau d'une ultra-violence futuriste. Quant au mobile de cette excursion guerrière, il apparaît pour le moins dérisoire et sans fondement dans un univers où subsister devient un exploit.
Doté d'un confortable budget qui ne trouve sa justification à nul moment, si ce n'est dans son poids, *Battletruck* débouche avec ses vingt tonnes de ferrailles, prêt à enfoncer les portes ouvertes des piètres décors qui meublent parfois l'écran.
L'on rechercherait vainement sur la pellicule les échos des sérieux moyens mis à la disposition du réalisateur : il ne se dégage de son film que des relents de pauvreté et de déplorable faiblesse en une succession d'images dépourvues de tout attrait et où l'ennui s'instaure sournoisement au fil d'interminables chevauchés mécaniques.
S'il semble inquiet de notre lointain futur, Cokliss ne l'est guère pour son avenir personnel. Il vient de mettre en chantier, *Contagious*, autre film de science-fiction, qui traite des conséquences d'une guerre chimique, avant de s'attaquer (!) au deuxième volet de *Battletruck*. Souhaitons que cette deuxième partie puisse relever le niveau de la précédente, laquelle s'avère autant démunie d'intérêt que le sont d'essence les lendemains dont elle présage.

Cathy Karani



Nouvelle-Zélande/U.S.A. 1982. Production : **Lloyd Philips** et **Rob Whitehouse.** Réalisation : **Harley Cokliss.** Scén. : **Irving Austin, Harley Cokliss, John Beech,** d'après une hist. de **Michael Abrama.** Phot. : **Chris Menges.** Dir. art. : **Ron Highfield.** Mont. : **Michael Horton.** Musique : **Kevin Peek.** Son : **Don Reynolds, Brian Shennen.** Déc. : **Gary Hansen.** Cost. : **Christine West.** Effets spéciaux : **Jonnie Burke.** Conception des véhicules : **Kai Hawkins.** Int. : **Michael Beck** (Hunter), **Annie Mc Enroe** (Corlie), **James Wainwright** (Straker), **John Ratzenberger** (Rusty), **Randolph Powell** (Judd). Dist. en France : Parafrance. 91 mn. Couleurs.

TOM Mc LOUGHLIN :

LA MAGIE DU CINEMA COULE DANS SES VEINES



Tom Mc Loughlin attrapa de bonne heure la fièvre du « show-biz ». A quatre ans, il se produisait déjà dans des spectacles organisés par son père, un vétéran de la scène. Deux années plus tard, Tom commençait à étudier les films de Chaplin, mettant à profit ses observations afin d'écrire des comédies satiriques pour son propre plaisir ou celui de ses camarades de classe. La caméra reçue à l'occasion de ses huit ans lui permit d'imprimer ses petites scénettes sur pellicule. Il persévéra dans cette voie encore quelques temps — jusqu'à treize ans — avant de se consacrer à une nouvelle passion plus intéressante et plus « cool » à son goût : le rock and roll.

Il se produisit au sein de groupes rock quatre années durant au cours desquelles il ne se contenta pas uniquement de chanter mais pimenta ses apparitions publiques de danses et divers jeux de scène. Conduite excessive qui le mènera tout droit au mime. Après avoir fait devant Marcel Marceau la démonstration de ses capacités, le maître de renommée mondiale l'invitera à étudier à Paris... où il fréquentera aussi, avec assiduité, les salles obscures.

« J'avais toujours la passion du cinéma », commente-t-il. « J'ai grandi à Culver City à deux pas des studios MGM dont les terrains annexes faisaient office d'aire de jeux. Les films ont été partie intégrante de mon éducation. J'ai toujours voulu faire du cinéma mais je ne savais pas exactement comment m'y prendre pour débuter dans le métier ». Le mime, cependant, lui fournit, temporairement, l'opportunité de créer des personnages et des situations de son crû.

De retour à Los Angeles, Mc Loughlin monta sa propre compagnie de mime, ce qui lui permit de travailler avec d'autres artistes. Sa troupe fut remarquée et devint une habituée de l'émission de télévision *Van Dyke and Compagny*. En 1977, le travail de Tom à la télévision lui valut d'être nominé pour un Emmy (catégorie expression corporelle) lui ouvrant bientôt les portes de son pôle d'attraction, le cinéma. « En tant que mime, je me suis retrouvé dans des situations bizarres », explique Tom en riant. « J'ai rencontré Woody Allen qui m'engagea pour *Sleeper (Woody et les robots)*. Je devais non seulement l'aider à coordonner les mouvements des robots mais aussi me glisser à l'intérieur de ceux-ci pour les actionner. Ensuite, j'ai joué le robot Captain Star dans *Le trou noir*. Les studios Walt Disney m'avaient également engagé pour réaliser la chorégraphie des séquences nécessitant la présence des robots. J'ai enchaîné en incarnant le monstre de *Prophétie*, où, à nouveau, on demandait une personne familiarisée avec le mime. Plus tard, c'est avec Bette Midler que j'eus l'occasion de travailler, réglant la gestuelle de la dernière demi-heure de son spectacle ».

Quoique très occupé, Tom trouva le temps nécessaire pour écrire ses propres scénarios avec l'espoir de rencontrer quelqu'un qui lui permettrait de réaliser son vœu le plus cher : passer à la mise en scène. La chance lui sourit avec *One Dark Night* (précédemment intitulé *Mausoleum, Rest In Peace* et *A Night In the Crypt)*.

C'est à Paris que Tom eut l'idée du film. Il ne peut s'empêcher de sourire en y repensant. « J'avais décidé d'aller voir les catacombes. Pour la visite, on vous remet une petite bougie. Par défi, et peut-être parce que j'avais vu tellement de films d'épouvante étant gamin, je pris la résolution de rester en arrière du groupe. Je me revois dans les catacombes, entouré de toutes sortes d'ossements, seul ! J'avais trouvé mon idée ! Je m'empressais néanmoins de rejoindre les autres visiteurs. Je me souviendrai toujours de cette sensation à vous glacer les sangs que vous procure ces murs de squelettes ».

« A l'époque du *Trou noir*, j'avais repéré l'imposant mausolée de Forest Lawn en face de l'endroit où je travaillais. L'idée naquit subitement : imaginer ce qui pourrait arriver si quelqu'un se retrouvait enfermé à l'intérieur toute une nuit ! Prisonnier d'un lieu en apparence moderne et stérile mais dont les murs de marbre abritent des cadavres en état de putréfaction ! ». Avec son ami Mike Hawes, Tom se mit à écrire le script.

Dès le début, ils décidèrent de ne pas recourir à l'hémoglobine (le pus étant tellement plus adéquat !), car, habituellement, les cadavres devant être embaumés sont, au préalable, vidés de leur sang. Les co-scénaristes désiraient

TOM Mc LOUGHLIN :

LA MAGIE DU CINEMA COULE DANS SES VEINES

également une histoire, bannissant toute nudité, qui serait centrée sur des adolescents. Car, selon Mc Loughlin, « C'est l'âge où l'on est le plus fasciné par la mort. L'âge où l'on peut traverser un cimetière, la nuit, sans avoir peur ».

Lorsque le script fut terminé, Tom se mit à la recherche d'un financement. Malheureusement, à cette époque, *Vendredi 13* venait juste de sortir, lançant la vogue des « slasher movies ». Un film au thème surnaturel exempt de sang était difficile à vendre. Aucunement découragés, Tom et Mike réalisèrent toute une série de photos sur lesquelles on pouvait voir une jeune fille pénétrer dans un mausolée et se retrouver prise au piège des cadavres. Avec l'aide de Craig Stearns (pour la construction des décors) et celle de Tom Burman (un ami de McLoughlin depuis la participation de ce dernier à *Prophétie)*, le projet finit par aboutir et fut acheté, après presque deux années d'efforts, par la compagnie Comworld (Utah).

Le film fut réalisé en un temps record. Mc Loughlin dresse un calendrier des événements : « Nous avions trois semaines de préparation et seulement 29 jours de tournage. Trois jours après le bouclage, la copie était envoyée aux Bermudes pour bénéficier du système des tax shelters ». Avec un budget limité à $ 800 000, tous les effets spéciaux furent réalisés durant le tournage afin que le metteur en scène puisse obtenir immédiatement des résultats visuels. Aucun effet optique : les « pouvoirs psychiques » étant rendus grâce à un rouleau de film métallique Tesla et 400 000 volts d'électricité. Les cadavres, tous à divers stades de décomposition, furent confectionnés de façon à ce que chacun d'entre eux ait un aspect différent. « Ils devinrent, en quelque sorte, des personnalités », explique Tom, « que, sur le plateau, nous surnommions Elvis Pusley, Ima Bloat, etc. ».

Bien qu'en règle générale, le metteur en scène n'ait, pour sa première œuvre, qu'un pouvoir limité en ce qui concerne la distribution des rôles, Tom et Mike exercèrent sur *One Dark Night* un contrôle total. Même si la majorité des acteurs pouvait se composer de nouveaux-venus, il était préférable, pour des raisons purement commerciales, d'avoir au moins un « grand nom ». Tom commente la manière dont Adam West fut choisi pour son rôle : « Adam fut sélectionné parmi beaucoup d'autres comédiens plus ou moins célèbres, pour interpréter un rôle mineur mais lui convenant, en fait, à merveille — celui du mari sceptique, à l'allure macho. Son bout d'essai fut très convainquant et comme c'est un homme charmant de surcroît, je savais qu'il serait agréable de travailler avec lui ».

Pour le reste du casting, en dépit d'un léger dépassement de budget attribué à ce poste, l'image des personnages que les scénaristes avaient à l'esprit était d'une importance capitale. « Parfois », raconte Tom, « tel acteur se révélait exécrable dans le rôle qu'on lui avait donné mais excellent dans la peau d'un autre personnage ! Il suffisait alors d'intervertir les rôles et ça marchait ! Je pense que nous avons eu beaucoup de chance de tomber sur des nouveaux-venus aussi talentueux ».

Il n'est point étonnant au vu du passé professionnel de Tom Mc Loughlin qu'un brin de comédie ait réussi à transparaître dans ce que l'on aurait coutume d'appeler un vrai film d'épouvante. Les moments humoristiques sont intentionnels et, ainsi que l'explique Tom, « Mon seul regret est de n'en avoir point introduit plus. Vous ne pouvez pas vous en rendre compte jusqu'à ce que vous visionniez le film, avec le public. C'est à ce moment précis que vous vous dites qu'une nouvelle touche d'humour aurait très bien pu venir s'insérer ici ou là. J'aurais dû en mettre plus, mais à l'époque où nous travaillions sur le film, nous étions dans un état d'esprit beaucoup plus sombre... Je recherchais surtout un comique de situation et non à placer un gag ici et un autre là. Si vous désirez quelque chose basé sur le comportement humain, cela doit venir avec l'écriture du script ».

La sensibilité de certains passages de *One Dark Night* apporte la preuve d'un penchant naturel de Mc Loughlin pour la « comédie humaine ». En fait, ses futures ambitions s'orientent dans cette direction. Ardent admirateur des films de Frank Capra, Tom aimerait par la suite tester ses compétences en réalisant un film « capraesque ». « Mon souhait », commente-t-il doucement, « serait de réaliser une œuvre d'un niveau bien plus élevé. J'ai toujours considéré *One Dark Night* comme ma *Nuit sur le mont chauve*, avec des esprits, des démons et cette atmosphère de malheur et de mort. Maintenant, je veux faire quelque chose, toujours dans le domaine du fantastique, avec un message philosophique, à l'égard de l'humanité, qui signifierait « les choses ne sont pas aussi mauvaises qu'elles en ont l'air. Comme disait Capra, l'important c'est la force de l'individu. Nous possédons tous au fond de nous cet amour merveilleux qui ne demande qu'à être partagé. C'est cela que j'aimerais montrer dans mon prochain film, quelque chose de vraiment MAGIQUE ! ».

Et n'est-ce pas là le vrai propos du cinéma que d'être magique ?

Randy Lofficier
(Trad. : Gilles Polinien)







OCTOBRE

BRITANNIA HOSPITAL (13-10)

Voir critique et entretien dans notre n° 25.

LE DRAGON DU LAC DE FEU (DRAGONSLAYER) (20-10)

Voir dossier dans notre précédent numéro.

LA FIEVRE DE L'OR (MOTHER LODE)**, de **Charlton Heston** (U.S.A., 1982), avec **Charlton Heston, Nick Mancuso, Kim Basinger (15-9).

Une bonne surprise que cette nouvelle réalisation de Charlton Heston. Alors que certains éléments laissaient présager un navet de sinistre augure, *La fièvre de l'or* s'avère l'exemple-type d'une production sans prétentions mais captivante.

La vivacité du montage, l'excellence de la réalisation et le choix d'un cadre sauvage, beau et inquiétant, proche de celui de *Survivance* (même si le fantastique est surtout utilisé ici comme un prétexte), font de ce film un véritable régal. On peut reprocher le choix de personnages traditionnels et d'une fin décevante car tristement conventionnelle, mais le film offre assez de rebondissements pour que le spectateur n'ait à aucun moment l'impression d'avoir été flatté dans ses bas instincts, dans l'humour comme dans l'action.

En outre, la mine, pour son aspect misérable et poussiéreux, semble bien plus crédible que le décor sophistiqué et ennuyeux de l'exécrable *Tueur de la St-Valentin*.

Heston s'est bien entendu, réservé le *filon* dans son interprétation savoureuse d'un vieil Ecossais chercheur d'or et psychopathe, rendu fou à la suite de longues années d'isolement.

La fièvre de l'or n'est sans doute pas la *pépite* de l'année, mais les excellents récits d'aventure se faisant péniblement attendre depuis *Les aventuriers de l'arche perdue*, on peut se contenter de ce film que n'aurait pas désavoué le Roi Midas !

(R.S.)

L'ILE DE L'ENFER CANNIBALE (PRIMITIVES)**, de **Sam Gardner** (Indonésie, 1981), avec **Michael Kelly, Ringa Takengow (4-8).

« Des étudiants en voyage dans la jungle découvrent avec terreur les mœurs cannibales... ».

Cette modeste production n'a dû sa sortie tardive qu'au récent succès des films de jungle italiens dont *Cannibal Holocaust* en est le plus triste fleuron. Dans le cas de *Primitives*, mise en scène médiocre, emploi abusif du grand angle, et pillage honteux de quelques célèbres bandes originales (dont *Les dents de la mer*) caractérisent cette œuvre qui n'échappe pas, hélas, à un aspect pseudo-documentaire constitué de nombreuses scènes de cruauté envers les animaux. On peut s'interroger sur l'intérêt de sortir de tels odieux sous-produits alors que tant d'œuvres intéressantes demeurent inédites.

(O.B.)



MEURTRES EN DIRECT (THE MAN WITH THE DEADLY LENS)**, de **Richard Brooks**, (U.S.A., 1982), avec **Sean Connery, George Grizzard, Katharine Ross, Robert Conrad, John Saxon (8-9).

Puzzle machiavélique sur fond de politique-fiction, tel se présente le dernier film de Richard Brooks, *Meurtres en direct*.

Virulent réquisitoire sur le pouvoir traité avec un ton où l'humour le dispute au sarcasme le plus acide, ce film met sur la sellette les énormes moyens de la télévision américaine. Les coulisses de cet œil témoin de son temps se retrouvent confrontées à celles de l'univers politique. Chassé-croisé de quelques tristes et dangereux individus, *Meurtres en direct* s'applique à démontrer que nous ne sommes que les pions inconscients d'un échiquier dont les joueurs rivalisent d'ambition et de folie. Mené tambour battant par un Sean Connery au mieux de sa forme dans un rôle de super-reporter, *Meurtres en direct* est avant tout un spectacle qui a le mérite de nous faire réfléchir sans jamais nous ennuyer.

(C.K.)

POLTERGEIST (20-10)

Voir dossier dans ce numéro.

STAR TREK 2 : LA COLERE DE KHAN (STAR TREK 2 : THE WRATH OF KHAN) (20-10)

Voir dossier dans notre précédent numéro.

TABLEAU DE COTATION

AS - Alain Schlockoff **CG** - Christophe Gans **CK** - Cathy Karani
GP - Gilles Polinien **JCR** - Jean-Claude Romer **RS** - Robert Schlockoff.

TITRE DU FILM	AS	CG	CK	GP	JCR	RS
BRITANNIA HOSPITAL Lindsay Anderson, *115 mn*	**	**	***	***		
LE DRAGON DU LAC DE FEU Matthew Robins, *109 mn*	****	****	***	***	*	****
LA FIEVRE DE L'OR Charles Heston, *101 mn*		***	**	***		**
MEURTRES EN DIRECT Richard Brooks, *120 mn*		0	**	**	*	
POLTERGEIST Tobe Hooper, *114 mn*	****	***	***	****	***	****
STAR TREK 2 Nicholas Meyer, *113 mn*	***	**	***	*		**
THE THING John Carpenter, *108 mn*	**	****	**	**	*	***

**** Excellent - *** Bon - ** Intéressant - * Médiocre - 0 Nul.

STUDIO CLEMANCON-BLUE ISLAND : En réponse aux questions de plusieurs de nos lecteurs, quelques précisions sur ce studio d'effets spéciaux, unique en son genre en France. Ouvert en avril 1982, il s'agit d'un lieu de création mis à la disposition des professionnels, regroupant un certain nombre de facilités techniques (écrans de transparence, blue screen, rétro-projection, front projection, etc.). Grâce à certains de ses équipements (tel le « scotchlite 3M », utilisé par Douglas Trumbull dans *Silent Running*), il est désormais possible de supprimer des extérieurs onéreux. Fin 82, un second plateau plus grand sera mis en chantier, dotant cet atelier d'effets spéciaux d'un studio de cinéma à part entière.
(Tél. : 200.22.13).

MAQUILLAGES : deux adresses américaines pour vous procurer les « matières premières » de vos futurs maquillages (latex, capsules de sang, etc.) : *The Make Up Place*, 100 Boylston St., Suite 828, Boston, Mass. 02116 et *The Research Council of Make-Up Artists Inc.*, Box 2134, Lowell, MA 01851.

FANS CLUBS : s'il ne nous est pas possible de vous communiquer les adresses personnelles de vos réalisateurs ou vedettes préférées, vous pouvez, en revanche, nous envoyer tout courrier leur étant destiné (dans une enveloppe timbrée), celui-ci leur sera retransmis par nos soins. Mais il existe également des « fans-clubs » publiant diverses circulaires et brochures, et des agences grâce auxquels un contact direct peut parfois s'établir. Quelques premières adresses :

Kurt Russel (c/o James McHugh Agency, 8150 Beverly Bd., Suite 403, Los Angeles, CA.90048, USA) ; *Mark Hamill* (« On the Mark », Lisa Cowan, P.O. Box 5276, Orange, CA. 92667, USA) ; *Harrison Ford* (« Fans of Ford », R. Novak, P.O. Box 6152, Ft. Laud. FL. 33310, USA) ; *Donald Pleasence* (c/o Joy Jameson Ltd., 7 West Eaton Place Mews, London SW 1, G.-B.) ; *Caroline Munro* (Jerry Ohlinger's Movie Material Store, 120 West 3rd Street, New York, N.Y. 10012, USA). ■

MONSTRES A LIRE



La féline (« Cat People »),
par Gary Brandner. J'ai lu n⁰ 1353

La féline est une *novelization*, autrement dit un roman tiré d'un film. Ce genre est peu prisé en France, où — tradition littéraire oblige — l'on n'admet que le mouvement inverse, c'est-à-dire la transposition d'un roman à l'écran, mais il est si populaire chez les Anglo-Saxons que, sans l'opposition farouche de Philip K. Dick, les éditeurs américains auraient voulu retirer du marché son livre *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* pour lui substituer une *novelization* en bonne et due forme du film *Blade Runner*.
Certes, la plupart de ces ouvrages n'ont pas grande valeur littéraire, puisqu'ils sont souvent écrits à la hâte par d'illustres inconnus. Toutefois, certains auteurs « confirmés » ne dédaignent pas de pratiquer cet exercice : Asimov a écrit *Le voyage fantastique* d'après le film, et même le roman de Fleming *Opération Tonnerre* était la *novelization* d'un scénario conçu pour la télévision.
C'est Gary Brandner, auteur du livre qui avait inspiré le film *Hurlements*, et sans doute passionné par les histoires d'êtres humains qui se transforment en animaux, qui a écrit le roman *La féline* à partir du film de Paul Schrader. Aucune surprise dans cette transposition. Le parti-pris est celui de la fidélité la plus totale possible, et le récit suit pas à pas le déroulement des scènes du film. Seules deux scènes annexes ont été ajoutées pour mieux éclairer le passé des protagonistes et pour charpenter une histoire parfois peu rigoureuse dans son agencement. Le travail essentiel n'a malheureusement pas été fait : les personnages restent des silhouettes sans caractère véritable, et, paradoxalement, ce sont sans doute les photographies du film qui parsèment le livre qui permettent au lecteur de rêver un peu à leur sujet.

C'était demain...,
par Karl Alexander. Livre de Poche n⁰ 7461

Le roman *C'était demain...* n'est pas exactement une *novelization*. Nicholas Meyer a raconté (dans un entretien publié dans *L'Ecran Fantastique*) qu'il avait conçu son film à partir d'un récit d'une soixantaine de pages que lui avaient soumis ses amis Karl Alexander et Stephen Hayes, mais il a bien précisé qu'il n'y avait eu aucune concertation lorsqu'il avait élaboré le scénario du film, cependant que Karl Alexander développait le roman.
Rappelons que, selon le modèle lancé par Meyer lui-même avec *La solution à sept pour cent*, l'histoire est construite à partir de la rencontre de deux personnages, l'un réel, H.G. Wells, l'autre mythique — ou presque —, Jack l'Eventreur. A cette rencontre s'ajoute le thème du voyage dans le temps. Mais — et c'est sans doute ce qui a largement déterminé le succès du film — les deux choses sont très étroitement mêlées, dans la mesure où le Temps est là pour nous dire si la vieille lutte entre le Bien et le Mal, respectivement symbolisés par Wells et l'Eventreur, cessera un jour, et à l'avantage de qui.
On retrouvera intégralement dans le roman d'Alexander le plaisir que procurait le film, en particulier dans cette mise en scène « fantastique » de notre univers contemporain vu à travers les yeux de visiteurs surgis du passé. Mais le livre pèche un peu par son ambition. Meyer, conscient de l'absurdité de son postulat, avait délibérément gardé d'un bout à l'autre de son film un ton de comédie. Alexander essaie d'ajouter à cet aspect de profondes considérations philosophiques sur le Progrès, en s'inspirant visiblement de certains passages de *La machine à explorer le temps* de Wells. Mais justement, pourquoi redire, d'une façon forcément anachronique aujourd'hui, ce que Wells avait déjà exprimé ?

Blade Runner - *La bande dessinée du film. L'Echo des Savanes n⁰ 86 bis*

Depuis *La guerre des étoiles*, l'équipe des *Marvel Comics* c'est rendu compte qu'elle tenait un véritable pactole en adaptant en bandes dessinées les films fantastiques à succès. *L'Empire contre-attaque, Rien que pour vos yeux, Conan, Le choc des titans*, et bien d'autres encore devenus des « *Marvel Illustrated Books* ».

L'Echo des Savanes vient de publier, sous la forme d'un numéro spécial, la version française de la bande dessinée tirée de *Blade Runner*. on a déjà tellement dit ici et là que le film de Ridley Scott était tout entier dans ses décors et qu'on y chercherait en vain une histoire ou des personnages, bref, on a tellement répété à son sujet le mot « visuel » qu'on pouvait penser que des *storyboards* à la bande dessinée il n'y avait qu'un pas. Mais l'effet produit n'est pas celui qu'on attendait. La fraîcheur des couleurs et la précision du dessin sont le contraire même de cette espèce d'humide grisaille qui constitue le meilleur du film — son « atmosphère ». En revanche, les personnages, probablement parce que les cadrages les présentent les plus souvent individuellement, se mettent à exister, et ces *replicants* venus sur terre pour découvrir le secret de la vie, orphelins à la recherche d'un père, se révèlent tout d'un coup presque plus humains que le personnage principal, qui reste de bout en bout un policier manipulé. A cet égard, la voix *off*, si ridicule dans le film, mais qui passe assez bien comme commentaire *écrit* dans la bande dessinée, indique, par sa seule présence, qu'elle va narrer l'histoire d'un échec, puisqu'elle nous parvient une fois qu'il n'y a plus rien à dire.

Stephen King's Creepshow - *A George A. Romero Film. Art by Berni Wrightson. Cover Art by Jack Kamen. A Plume Book - New American Library*

Juste retour des choses : *Creepshow*, le film de George Romero et de Stephen King, inspiré des vieilles bandes dessinées d'horreur américaines, est devenu lui-même une bande dessinée. La transposition, très fidèle — puisque King a travaillé personnellement avec le dessinateur —, ravira ceux qui ont aimé le film (et en donnera un avant-goût assez précis à ceux qui ne l'ont pas encore vu). Mais surtout, elle séduira peut-être ceux qui reprochent au film son aspect caricatural outrancier. Insupportables lorsqu'ils sont incarnés par des acteurs réels, certains personnages deviennent fort amusants lorsqu'ils sont recréés « imaginairement » par le crayon du dessinateur, et l'on n'a plus ce sentiment frustrant de voir d'énormes moyens mis en œuvre pour un résultat assez plat. Plus modeste, l'entreprise est ici plus drôle et plus solide.

Frédéric Albert Lévy ■

LA « PHOTO-MYSTERE »

De quel film cette photo est-elle extraite ?

Quel est l'acteur qui y figure ?

Envoyez vite votre réponse à l'Ecran Fantastique !



(Solution au prochain numéro).



POLTERGEIST

1982 aura été, aux Etats-Unis, une année record pour le cinéma. Grâce aux grands films fantastiques de l'été, les recettes n'auront en effet jamais été plus abondantes... et les perspectives d'avenir plus souriantes. Mais 1982 restera aussi inscrite dans les annales d'Hollywood comme l'année de Steven Spielberg qui, avec *E.T.* et *Poltergeist*, domina de manière incontestée l'ensemble de la production cinématographique. Résultat de la conjonction des talents de Tobe Hooper et de Steven Spielberg, c'est en définitive à ce dernier que se rattache principalement *Poltergeist*. Car avec ce film, Spielberg nous prouve que sa philosophie de la mise en scène, fondée sur le sens du spectacle mais aussi l'humour et une réelle affection pour les personnages et leur environnement, peut s'appliquer avec succès à un genre aussi extrême que l'épouvante, pour nous donner un nouveau grand classique dans la lignée de *L'exorciste* et de *Halloween*. Rarement on aura tant prédit la mort d'un genre... et rarement ce genre se sera mieux porté ! Avant même que *L'hérétique* puis *La malédiction finale* aient sonné le glas de l'épouvante mystique, *Halloween* et *Vendredi 13* prenaient la relève, en choisissant le terrain glissant de l'horreur viscérale. La formule du « splatter movie » est condamnée, nous annonce-t-on maintenant, après la déception de *Halloween II* et malgré le succès de *Vendredi 13 nº 3*, principalement attribué à un nouveau et excellent système de projection en relief. Dans ce climat déprimé, *Poltergeist* est venu à point nommé pour rassurer les amateurs de fantastique... et les banquiers ! Il est permis de penser que *Poltergeist* marque une nouvelle étape importante pour le cinéma d'épouvante. Car si le thème autour duquel l'intrigue est construite n'a rien d'original (les « racines des maisons hantées au cinéma remontant, comme nous l'indique l'étude réalisée par Jean-Claude Romer, à *La chute de la maison Usher* de 1928), il n'en va pas de même pour le ton et le style adoptés par le film. Avec *Poltergeist*, pour la première fois sans doute, le cinéma d'épouvante parvient non seulement à effrayer, mais aussi à émouvoir, à émerveiller, et même à faire rire. Sans sacrifier aucun élément spectaculaire, ni aucun thème purement fantastique, *Poltergeist* synthétise avec bonheur un ensemble de courants cinématographiques qui en font une œuvre accessible à de multiples niveaux. Derrière cette ambitieuse entreprise d'« épouvante tout public », nous ne sommes pas surpris de trouver le nom de Steven Spielberg, dont les premiers pas à l'intérieur du domaine des esprits constituent une réussite magistrale.

STEVEN SPIELBERG : L'EPOUVANTE AUTOBIOGRAPHIQUE

Bien que la réalisation du film soit officiellement attribuée à Tobe Hooper, *Poltergeist* est incontestablement le fruit de l'imagination de Steven Spielberg, qui a conçu l'histoire, a co-signé le scénario, a supervisé de très près la production, et — nous y reviendrons — a bien souvent supplanté Hooper. *Poltergeist* a été réalisé en même temps que *E.T. - L'Extra-terrestre* (Steven Spielberg passant fréquemment des plateaux de tournage de la maison hantée à ceux où le jeune Elliott tente de sauver son ami venu de l'espace), et il ne faut certainement pas voir en cela un hasard. Ces deux films représentent en effet ce à quoi Spielberg aspirait depuis longtemps : des productions de petite taille, dont le budget avoisine les 10 millions de dollars (*Rencontres du troisième type* et *Les aventuriers de l'arche perdue* coûtèrent environ le double), mais dans lesquelles le réalisateur a beaucoup investi de lui-même. Contes de fées contemporains maniant la peur et l'émerveillement en proportions inverses, *E.T.* et *Poltergeist* consacrent définitivement Spielberg comme le nouvel enchanteur du cinéma — une place restée vide depuis 1966, année de la mort de Walt Disney — qui exprime à travers l'innocence des regards enfantins les interrogations et les espoirs secrets des adultes. Peut-être avec ces deux films, Spielberg sera-t-il enfin reconnu comme l'un des véritables auteurs du cinéma américain, dont les aspirations personnelles trouvent, par l'intermédiaire du cinéma, une résonance auprès des publics les plus divers.

Les peurs de Steven Spielberg

Pourquoi Steven Spielberg, qui nous avait jusqu'alors habitués au rire, à l'aventure et au merveilleux, s'est-il mis en tête de nous faire peur ? C'est la personnalité-même du réalisateur qui nous offre la meilleure réponse. Car tandis que *Rencontres du troisième type*, *Les aventuriers de l'arche perdue* et *E.T.* constituent pour lui un moyen de visualiser ses rêves d'enfant, *Poltergeist* (comme *Les dents de la mer*) vise au contraire à « exorciser » les moments bien réels de peur ou d'insécurité qu'il a vécus. A l'évidence, Spielberg s'est attribué, dans *Poltergeist*, le rôle de Robbie, l'enfant de dix ans qui partage les frayeurs du réalisateur au même âge : un vieil arbre mort aux branches prêtes à vous agripper, une fissure dans un mur d'où peuvent sortir esprits et fantômes, une poupée de clown au sourire cruel, etc. A l'époque, Spielberg se rassurait en racontant d'horribles histoires à ses trois jeunes sœurs. Le cinéma lui fournit maintenant un autre exutoire — aux dépens de millions de spectateurs ! Vus à travers la loupe manipulatrice du cinéma et le réalisme des effets spéciaux, les fantasmes de Spielberg forment un hallucinant spectacle. Mais la vertu curative du procédé n'est pas prouvée : même après avoir tourné *Les dents de la mer*, Spielberg avoue qu'il refuse toujours de se baigner dans l'océan... par peur des requins !

Conforme aux cauchemars d'enfance de Steven Spielberg, *Poltergeist* respecte



aussi l'environnement dans lequel elle s'écoula. Depuis longtemps, l'ex-enfant prodige d'Hollywood avait déclaré vouloir faire un ou plusieurs films situés dans l'univers typique d'une famille américaine moyenne. La ville où frappent les poltergeists ressemble en tous points à celle où grandit Spielberg, qui déclarait récemment à ce sujet : « Pour l'environnement urbain de *Poltergeist*, je me suis inspiré de la banlieue de Scottsdale, Arizona, où j'ai passé toute mon enfance. On y trouve tout ce qui caractérise ce genre de petite ville : des garages pour deux voitures, des lotissements, des impasses, un totem en forme de « U » en bas de la rue, et une école primaire toute proche. » Ni banlieue ouvrière ni quartier résidentiel luxueux, ce type d'endroit semble bien peu propice à l'intrusion du fantastique. Tout y est en effet parfaitement organisé, depuis les rues en damier jusqu'à la distribution quotidienne du lait et des journaux. Les adultes qui y vivent sont les représentants typiques de la middle-class américaine : un père qui gagne sa vie grâce à un emploi sérieux et stable (celui de Spielberg était ingénieur informaticien), et une mère soucieuse de sa maison et de ses enfants. Nous avions déjà eu un exemple d'irruption du fantastique dans une petite ville de banlieue — anglaise cette fois — avec le merveilleux *Time Bandits*. Mais alors que Terry Gilliam tournait en ridicule cette classe moyenne si attachée à ses meubles et à ses biens qu'elle les emballe sous plastique, Spielberg porte un regard affectueux — qui n'exclut évidemment pas l'ironie — sur ce qui fut le cadre de son enfance.


Alors qu'il vient d'échapper miraculeusement à une horrible expérience, le petit Robbie, terrorisé, découvre que les suppliants appels au secours de sa petite sœur disparue proviennent du poste de télévision !

La vengeance des fantômes

Tout va bien pour Diane et Steve Freeling. Steve réussit très bien dans sa profession de vendeur immobilier, qui a valu à sa famille de pouvoir habiter les premiers la petite ville de Cuesta Verde Estates, transformée depuis cinq ans en une véritable cité-champignon. Les Freeling sont les heureux parents de trois enfants : Dana, la fille aînée, Robbie et Carol Ann. C'est cette dernière qui, involontairement, va lancer sa famille dans une aventure bien différente des problèmes quotidiens, comme cette piscine qui n'est toujours pas terminée.

Car Carol Ann parle à la télévision restée allumée après la fin des émissions... et la télévision lui répond (mentalement du moins) ! Qui sont les êtres qui habitent l'appareil ? Les Freeling ont à peine le temps de se poser la question, que déjà, les poltergeists, esprits turbulents, commencent à se manifester. Rien de bien méchant pour commencer : des objets se déplacent mystérieusement, les chaises de la cuisine sont réarrangées... tout cela paraît même plutôt amusant ! Mais les intentions des esprits ne sont pas aussi pacifiques qu'elles le paraissent. En une nuit de cauchemar, ils attrapent Robbie au moyen d'un vieil arbre ; ses parents réunissent à le sauver, mais ils se sont détournés du véritable objet de convoitise des esprits : Carol Ann. Et quand ils rentrent chez eux, Carol Ann a disparu.

Les Freeling veulent, par tous les moyens, tenter de retrouver leur fille. Ils savent qu'elle est vivante, car si Carol Ann demeure invisible, elle réussit en revanche à parler à ses parents par l'intermédiaire de la télévision. Sachant par avance que les recherches policières seront inefficaces, ils décident de faire appel à une équipe de parapsychologues. Pour ces derniers, qui annoncent triomphalement avoir vu un jour un objet se déplacer de quelques centimètres en une heure, la maison des Freeling recèle des surprises de taille ! Terrorisés à leur tour par les esprits déchaînés, ils devront se résoudre à demander l'aide d'un médium. La voyante sait pourquoi les esprits ont enlevé Carol Ann. Sa vie les irradie d'un bien-être qu'ils n'ont jamais connu depuis leur mort... Il sera d'autant plus difficile de les « convaincre » de restituer l'enfant !

Continuités

Doté d'une intrigue aux multiples rebondissements, *Poltergeist* s'intéresse cependant avant tout à la famille Freeling, et à ses réactions lorsqu'elle se trouve confrontée à des phénomènes qui dépassent son entendement. A nouveau, Spielberg place des individus ordinaires dans des circonstances extraordinaires, non pour se moquer d'eux mais au contraire pour souligner leurs qualités fondamentales. Diane et Steve Freeling mènent une vie banale, ne font preuve d'aucune originalité dans leurs goûts ou leur conduite ; mais ce sont des individus ouverts, sensibles, et que l'amour de leur famille peut pousser à l'héroïsme. Cette sublimation de l'individu moyen est un thème récurrent dans l'œuvre de Spielberg, qui fut illustré entre autres par l'automobiliste de *Duel*, le père de famille « contacté » de *Rencontres du troisième type* (interprété par Richard Dreyfuss), le garde-côte des *Dents de la mer*, etc. Seuls *1941* et *Les aventuriers de l'arche perdue* font exception à ce titre, le premier parce qu'il est traité sur le ton de la farce et le second parce qu'il est le fruit de l'imagination de George Lucas, qui semble préférer placer l'héroïsme entre les mains de professionnels de l'aventure.

Poltergeist reflète également d'autres éléments importants de continuité au sein de l'œuvre de Spielberg. Le thème-

même de *Poltergeist* — celui des phénomènes paranormaux — en fait partie. Sans aller jusqu'à porter foi aux déclarations de certains spécialistes en matière de paranormal et d'« ufologie » qui déclarèrent que Spielberg avait été contacté par des intelligences supérieures pour familiariser la planète avec les phénomènes en question, il n'est cependant pas inintéressant d'établir un parallèle entre *Rencontres du troisième type* et *Poltergeist*. A ce sujet, Spielberg déclarait : « Je qualifie *Poltergeist* de thriller surnaturel, de même que *Rencontres du troisième type* relevait de la spéculation scientifique. Les poltergeists sont très comparables aux OVNI, car ce sont des phénomènes auxquels il est impossible d'attribuer plusieurs causes. » OVNI et poltergeists, que Spielberg décrit comme des « esprits bruyants », constituent deux grandes interrogations du monde contemporain qui marquèrent profondément les gens de la génération de Steven Spielberg, dont la jeunesse fut bercée par la paranoïa anti-envahisseurs des années cinquante et les diverses tentatives d'expériences concernant le surnaturel. Probablement en réaction à cet égard, Spielberg porta un regard nouveau sur les extra-terrestres avec *Rencontres du troisième type*. « Je n'ai jamais cru que les OVNI pouvaient être agressifs », déclarait-il. « J'ai au contraire toujours pensé qu'ils étaient porteurs de merveilleux et d'espoir. Mon opinion à propos des fantômes n'est guère différente. » Mais les poltergeists ne sont pas des fantômes : ce sont des phénomènes physiques (avec déplacements d'objet en général), parfois même violents, qui apparaissent spontanément, durent un certain temps, et cessent sans raison apparente. L'attitude de Spielberg envers les poltergeists rejoint le consensus : les esprits du film sont bien les êtres mauvais, violents, que nous trouvions entre autres dans *The Haunting* de Robert Wise. Mais Spielberg a su ajouter de la malice aux maléfices. Dans un premier temps du moins, les esprits se montrent plus facétieux que méchants. Sources de plusieurs scènes comiques excellentes, ils nous font également retrouver, dans les séquences de la cuisine principalement, l'étonnement joyeux qui saisissait le petit garçon de *Rencontres du troisième type* lorsque tous ses jouets se mettaient à fonctionner grâce à un coup de baguette magique des extra-terrestres.

L'analogie entre *Poltergeist* et *Rencontres du troisième type* est encore plus marquante dans la façon dont le phénomène inconnu est étudié. A nouveau, Spielberg a en effet réalisé un chassé-croisé entre les réactions individuelles (celles qui pourraient être les nôtres) et l'approche scientifique — ou parascientifique — du sujet. Au Professeur Lacombe de *Rencontres* (François Truffaut) correspondent ici le groupe de recherche en phénomènes paranormaux auquel se joindra la voyante. Mais Spielberg ne donne pas la priorité à la science, loin s'en faut. Bien que le Professeur Lacombe ait consacré toute sa vie à l'étude des OVNI, il ne réussira pas à communiquer aussi parfaitement avec les extra-terrestres que Neary, un des « appelés ». La science, qu'elle soit traditionnelle, occulte ou intuitive, ne constitue qu'une sauvegarde, permettant dans un cas d'assurer un bon premier contact avec les extra-terrestres, et dans l'autre de connaître la manière la plus efficace de retrouver Carol Ann. Mais le succès final de l'opération échappe au rationnel. Roy Neary entre dans le « mother ship » guidé par les extra-terrestres tandis que les cosmonautes doivent rester à l'écart ; la mère de Carol Ann plonge dans l'inconnu pour sauver sa fille. Une nouvelle fois, Spielberg proclame sa foi dans la force et la grandeur de l'individu.



Diane Freeling tente désespérément de fuir l'abominable vérité qui vient de lui être révélée au fond de la piscine. Mais seule, y parviendra-t-elle ?

Explications... fantômatiques !

C'est au niveau de la façon dont le phénomène est observé et expliqué que les chemins entre *Rencontres du troisième type* et *Poltergeist* divergent. Alors que le premier se bornait à constater l'existence des OVNI sans chercher à déterminer leur planète d'origine, leur mode de propulsion, ou le détail des intentions de leurs habitants, *Poltergeist* se révèle plus explicite. « Je suis parti de l'hypothèse que les poltergeists sont des esprits ou des âmes issus de personnes mortes depuis longtemps », affirmait Spielberg. « Dans notre film, ce sont des esprits ou des fantômes qui ne comprennent pas qu'ils sont morts ; ils ont besoin d'un guide qui puissent les mener au stade d'existence supérieur, en les faisant passer à travers une lumière spectrale. La terreur que peut inspirer le film se trouve intensifiée du fait que nous pourrions tous subir ce genre d'expérience. »
Les passages explicatifs de *Poltergeist* constituent aussi ses moments les moins convaincants. Peut-être le film aurait-il gagné à laisser le jargon pseudo-scientifique, les discussions sur cette lumière-porte dont il faut tantôt s'écarter, tantôt s'approcher, la théorie sur la vengeance des morts, etc. dans le même espace flou — et par là-même stimulateur des imaginations — que celui qu'habitent les extra-terrestres de *Rencontres*. Sans doute Spielberg a-t-il voulu davantage rationnaliser *Poltergeist* parce qu'il s'agit d'un phénomène qui l'a touché de près ! En effet, alors qu'il n'a jamais réussi à apercevoir d'OVNI, le réalisateur — et il n'est pas le seul — a pu faire l'expérience « sur le terrain » de la malice des esprits.

L'équipe de Poltergeist face aux esprits

Pour Steven Spielberg, qui a effectué des recherches approfondies sur le sujet avant d'écrire le scénario, « une personne sur quatre, parmi les gens que vous connaissez, a eu affaire — ou connaît quelqu'un qui a eu affaire — à un poltergeist ». Spielberg est bien placé pour parler en ces termes ! Il raconte en effet : « J'étais en train de faire des repérages à Jefferson, Texas, pour *The Sugarland Express*. Nous étions installés dans un hôtel de style victorien qui était tenu par deux dames âgées, et dont nous étions les seuls clients. Cet hôtel avait tous les attributs d'une maison hantée, et je m'y suis senti mal à l'aise dès mon arrivée. J'avais constamment l'impression d'avoir quelque chose posé sur mon épaule, mais, dès que je bougeais la tête pour voir ce que c'était, cela disparaissait. Ensuite, je me suis aperçu qu'il y avait un endroit particulièrement froid dans ma chambre. Nous sommes tous partis sur le champ ».
Spielberg n'a pas été le seul membre de l'équipe de *Poltergeist* à avoir une certaine expérience en matière de surnaturel. L'actrice principale du film Jobeth Williams effectuait une tournée théâtrale dans le New Hampshire

quand, une nuit, elle fut réveillée en sursaut par de violentes secousses animant son lit ; de plus, la pièce se refroidissait. « J'en parlai le lendemain à la propriétaire de l'endroit », se remémore Williams, « et elle me dit que cet incident ne la surprenait absolument pas. La cause en aurait été que quelqu'un était mort dans cette maison ». Béatrice Staight, qui tient le rôle du Dr Lesh, parle également de l'intervention des esprits lors d'un séjour dans sa maison de campagne du Connecticut : « Mes enfants se réveillaient au milieu de la nuit en déclarant qu'ils entendaient des bruits ou que quelqu'un tirait leurs couvertures. La gardienne de la maison et moi-même entendions fréquemment une sorte de long hurlement. Nous avons fait venir un medium renommé, qui nous déclara que le hurlement provenait d'un Indien qui s'était noyé dans un lac tout proche, et dont le fantôme remerciait ma famille. Nous avons fait des recherches, et avons découvert que des Indiens avaient vécu dans les environs, et que, il y a bien longtemps, ma famille avait été en très bons termes avec eux ».

Mais c'est sans doute à Tobe Hooper, dont le père mourut quand il avait 19 ans, que revient l'honneur d'avoir rencontré le cas le plus classique de poltergeist : « Après la mort de mon père, des choses étranges se sont produites. Trois jours après son décès, des verres se brisèrent, et nous avons retrouvé des débris dans les endroits les plus inattendus. Sa chaise à bascule se mit à bouger toute seule sans que personne ne s'en soit approché. Et puis un jour, ces phénomènes cessèrent de se produire ». Pour Tobe Hooper, ces événements constituaient un premier pas dans le domaine du fantastique, domaine qu'il aborderait ensuite plus profondément dans une carrière cinématographique qui lui serait consacré en grande partie, et dont *Poltergeist* devait représenter l'un des moments les plus forts — et peut-être les plus frustrants.



Jobeth Williams, projetée sur les murs de sa chambre, lors d'une virulente agression du Poltergeist. Une expérience physique parfois éprouvante pour les acteurs !

LA REALISATION DU FILM

Dès la conception du film, Steven Spielberg savait qu'il n'en serait pas le metteur en scène. Il se trouvait en effet dans l'impossibilité de réaliser *Poltergeist,* dont le tournage s'effectua simultanément à celui d'*E.T.* Le choix de Tobe Hooper comme réalisateur remonte en fait à 1978.

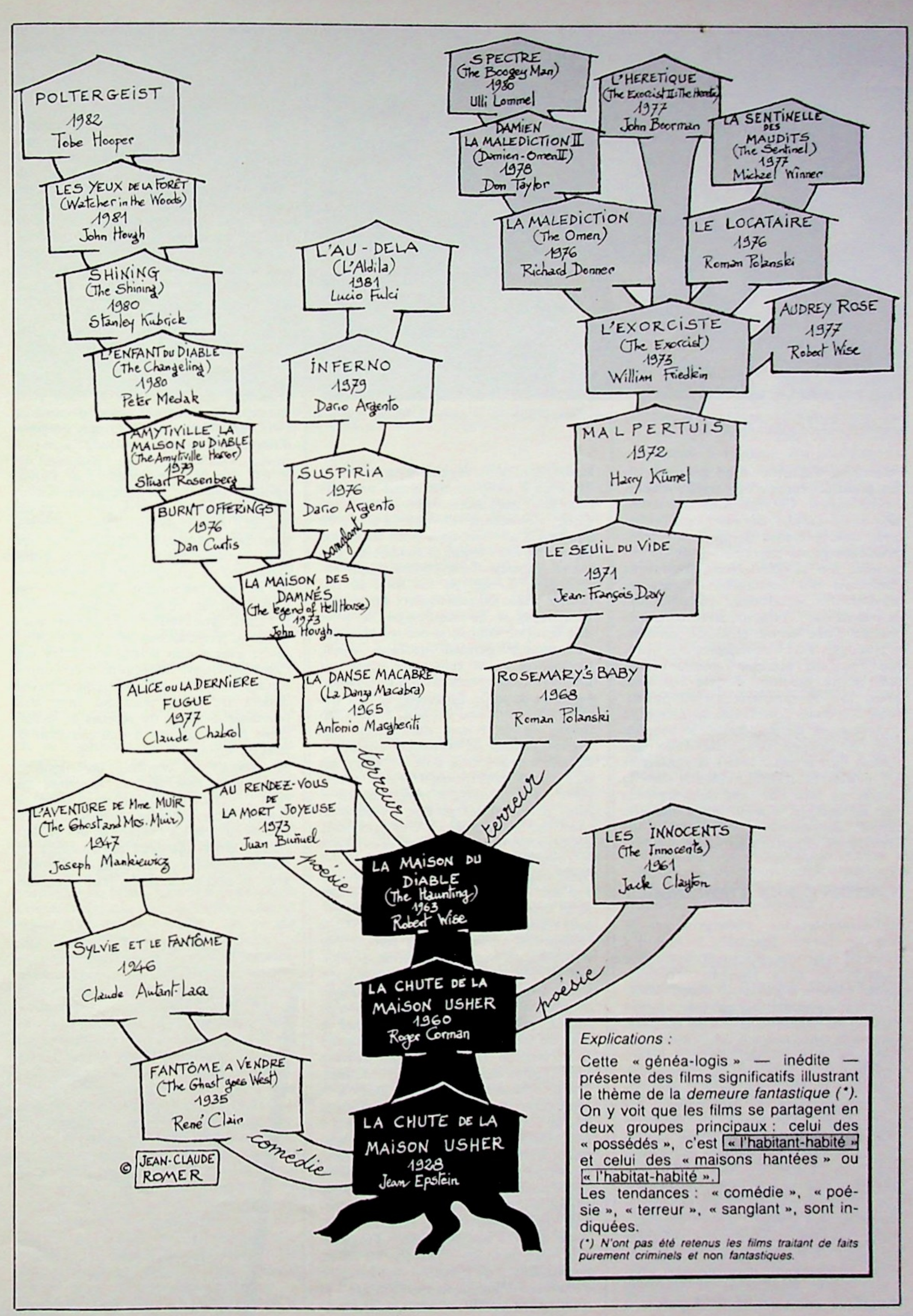
Poltergeist n'était pas encore écrit, mais Spielberg, après avoir vu *Massacre à la Tronçonneuse,* eut envie de faire un film avec le réalisateur de ce qu'il considère comme une œuvre cinématographique importante. C'est en effet en des termes plus qu'élogieux que Spielberg parle de *Massacre à la tronçonneuse :* « Je sais qu'il est l'objet d'un véritable culte, mais c'est un des films les plus authentiquement viscéraux qui aient jamais été faits. Fondamentalement, il nous prend d'abord aux tripes, mais finit par s'adresser au cœur. En tant que réalisateur curieux de voir tous les films qui existent, je l'ai beaucoup aimé ».

Tobe Hooper est essentiellement connu du public comme l'un des nouveaux maîtres de l'horreur au cinéma, ainsi que l'ont prouvé, outre *Massacre à la tronçonneuse, Le Crocodile de la mort, Salem's Lot* et *The Funhouse.* Mais après cette longue série de films d'épouvante, Hooper avait émis le désir de changer de sujet. Il déclarait récemment : « Les films d'horreur m'ont beaucoup apporté, et j'aime en réaliser. Mais depuis *Massacre à la tronçonneuse,* je n'ai pas eu l'occasion d'aborder d'autre genre. Mes premiers films étaient des comédies. L'une d'entre elles s'appelait *The Heisters,* et elle m'a procuré beaucoup d'agrément. J'aime entendre, dans une salle, le son de 600 personnes en train de rire ». Et si *Poltergeist* demeure dans la tradition de l'épouvante, le rire y occupe néanmoins une place importante. Tobe Hooper fut apparemment très satisfait de ce changement de ton, qui le rapproche de productions plus « classiques » comme *Les Aventuriers de l'arche perdue.* « Notre film, dit-il, permet au public de faire la rencontre d'événements fantastiques sans courir le moindre risque. *Poltergeist* peut se comparer à une de ces sensationnelles montagnes russes qui vous transporte vigoureusement de haut en bas. C'est une histoire effrayante, terrifiante même, mais qui se montre finalement très douce envers le spectateur, d'une façon qui transcende le film. Celui-ci ne contient ni meurtres ni sang. Il ressemble un peu à ces feux de Bengale qui explosent par petites pétarades et effrayent les gens pendant quelques instants, mais qui, en définitive, font le bonheur de tous ». Hooper et Spielberg se trouvaient en plein accord sur cette manière relativement nouvelle — par rapport au productions récentes du moins — de présenter l'horreur. Spielberg déclare à ce sujet : « Dans *Poltergeist,* il n'y a aucun coup de couteau, aucun meurtre, aucune décapitation. Il y a bien une scène qui semble violente et répugnante, mais il ne s'agit en définitive que d'une hallucination. En ne montrant ni sang ni violence dans notre film, nous menons une bataille difficile, car nous devons affronter une concurrence qui a réussi par ce biais à produire des films à succès ».



Si le nom de Steven Spielberg (sur notre photo, à droite) n'apparaît pas au titre de réalisateur, Poltergeist n'en est pas moins son film. Il a tenu à superviser lui-même tous les points importants du tournage, ainsi que le démontre le résultat.

« GÉNÉA-LOGIS » DES DEMEURES FANTASTIQUES



Explications :

Cette « généa-logis » — inédite — présente des films significatifs illustrant le thème de la *demeure fantastique (*)*. On y voit que les films se partagent en deux groupes principaux : celui des « possédés », c'est « l'habitant-habité » et celui des « maisons hantées » ou « l'habitat-habité ».
Les tendances : « comédie », « poésie », « terreur », « sanglant », sont indiquées.

(*) N'ont pas été retenus les films traitant de faits purement criminels et non fantastiques.



Les Freeling stupéfaits assistent à la première télécommunication de la petite Carol-Ann avec les esprits égarés qui hantent leur demeure...

Poltergeist s'affirme donc comme l'un des premiers films d'épouvante récents « pour tous ». Comme dans *Les Aventuriers de l'arche perdue,* l'action ne cesse que le temps de quelques brefs développements narratifs — et de reprendre son souffle ! Nous retrouvons l'héroïsme des personnages, l'extrême tension des situations, l'intervention incessante de l'humour, avec même la reprise d'une scène et d'une phrase : « You go first » (« passez en premier ! »), qui marque l'ultime hésitation de la medium devant l'inconnu (dans *Les Aventuriers,* c'était Sallah, l'ami d'Indiana Jones, qui lui proposait obligemment de disparaître le premier dans le gouffre béant du Puits des Ames). Sur le plan visuel, les cadavres qui entourent Jobeth Williams dans la piscine ne sont pas sans rappeler ceux qui agrippaient Karen Allen dans la crypte. A nouveau, la continuité de l'œuvre de Spielberg est asssurée.

Spielberg aux commandes

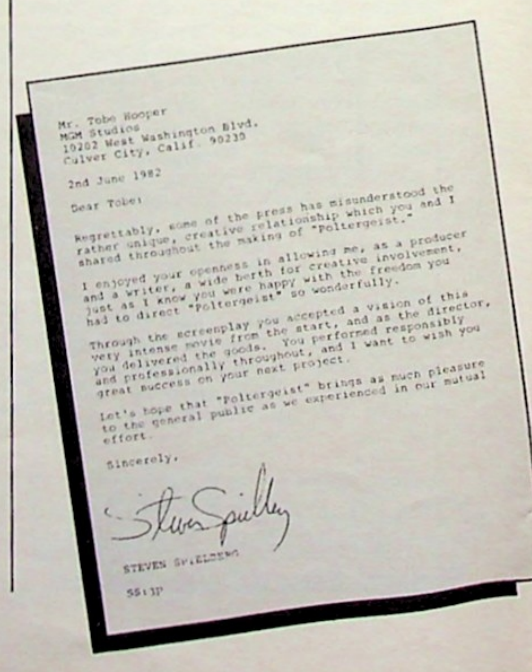
Incontestablement, *Poltergeist* est le film de Steven Spielberg à tous les niveaux. Il ne faut certes pas dévaloriser l'apport de Tobe Hooper : l'hallucinante séquence finale où Jobeth Williams est « poursuivie » par les cadavres évoque les meilleurs moments de *Massacre à la tronçonneuse.* Mais après que quelques minutes du film se soient écoulées il devient évident que Steven Spielberg ne s'est pas limité à son rôle de scénariste et de producteur. En matière de style visuel, de direction d'acteurs, de construction des scènes etc., *Poltergeist* est un film de Steven Spielberg. Ceux qui ont assisté au tournage sont unanimes : Spielberg n'a pas seulement conseillé Tobe Hooper et supervisé son travail ; il s'est constamment substitué au réalisateur, dirigeant lui-même de nombreuses scènes et prenant entièrement contrôle du film. Cette totale implication de Spielberg s'explique par l'intérêt qu'il portait à *Poltergeist.* Contrairement à d'autres films qu'il avait discrètement produits pour de jeunes metteurs en scène (*Used Cars, Continental Divide), Poltergeist* émanait d'un sujet qu'il avait lui-même conçu, et dans lequel il fondait de très grands espoirs. Cette co-réalisation impromptue — qui ne fut motivée par aucune faute ou insuffisance de la part de Hooper — ne manqua pas de jeter une certaine confusion sur les plateaux de tournage pendant quelque temps. Cependant — et cela a dû constituer une véritable « première » à Hollywood — l'intrusion de Spielberg ne fut pas mal reçue par Tobe Hooper. Surpris lui-même de la bonne atmosphère qui régna pendant le tournage, Spielberg déclara à ce sujet : « Tobe aurait pu me dire à tout moment qu'il voulait que je parte, et je l'aurais probablement fait ». Mais ce qui aurait pu être l'objet d'un conflit se transforma en une stimulante coopération dont le film fut à l'évidence le principal bénéficiaire.

Spielberg était heureux d'avoir pu suivre son film étape par étape, Hooper avait pris plaisir à cette collaboration... tout semblait se passer au mieux. Mais Hollywood ne tarda pas à colporter la nouvelle, et, bien que le crédit directorial de Hooper resta inchangé, l'intervention de Spielberg fut bientôt connue de tous, à la plus grande satisfaction de MGM qui en profita pour inscrire le nom de Spielberg en lettres plus grandes que celui de Hooper sur les affiches publicitaires annonçant la sortie du film. Un tel scandale risquait de nuire à la réputation de Hooper, aussi Spielberg décida-t-il de mettre un terme définitif à ces rumeurs malveillantes, en expliquant clairement la façon originale dont lui-même et Hooper avaient collaboré sur *Poltergeist.* Il fit publier dans la presse une lettre ouverte à Tobe Hooper, où il remerciait ce dernier de lui avoir laissé « une large part d'implication sur le plan créatif », tout en reconnaissant qu'il avait « mis en scène *Poltergeist* d'une façon merveilleuse » et qu'il s'était révélé un réalisateur « responsable et professionnel ». Mais en privé, Spielberg dut admettre qu'il avait commis une erreur en ne réalisant pas lui-même un film auquel il tenait tant, même au prix d'un retard de plusieurs mois dans sa production.

Hormis ce léger problème, la production de *Poltergeist* se déroula sans incident. Frank Marshall fut chargé de superviser la production du film, rôle qu'il assumait déjà lors du tournage des *Aventuriers de l'arche perdue,* que Spielberg avait qualifié du film le mieux produit sur lequel il ait jamais travaillé. A nouveau, Spielberg et Marshall, assistés de Kathleen Kennedy (qui travaille avec Spielberg depuis *1941,* et a coproduit *E.T.)* mirent tout en œuvre pour assurer un tournage parfaitement réglé voire minuté — mais n'excluant pas les surprises de dernière minute et les gags les plus inattendus.

Depuis les excès de dépenses qui caractérisèrent *Les Dents de la mer, Rencontres du troisième type* et surtout *1941,* Spielberg met désormais un point d'honneur à calculer ses budgets au plus juste... et à les respecter ! Tel avait été le cas avec *Les Aventuriers de l'arche perdue,* dont les 20 millions de dollars furent largement justifiés par le luxe des images. *Poltergeist* s'inclut également dans cette politique : lorsque l'on sait que le coût moyen d'un film de grand studio est de 10 millions de dollars, les 11 millions alloués à *Poltergeist,* qui comprend un nombre impressionnant d'effets spéciaux, semblent bien maigres. Et pourtant, Spielberg et Marshall, avec l'aide d'ILM pour les trucages optiques, remplirent leur contrat financiers sans nuire à la qualité spectaculaire du film, mais au prix d'un tournage difficile, où acteurs et techniciens furent soumis à une pression de chaque instant.

Au niveau du contrôle technique et budgétaire, Spielberg et Marshall eurent l'énorme avantage de tourner la grande majorité des scènes du film (85 % environ) à l'intérieur des studios MGM. Trois plateaux de tournage furent monopolisés par l'équipe de *Poltergeist* et nécessitèrent un très important



Mr. Tobe Hooper
MGM Studios
10202 West Washington Blvd.
Culver City, Calif. 90230

2nd June 1982

Dear Tobe:

Regrettably, some of the press has misunderstood the rather unique, creative relationship which you and I shared throughout the making of "Poltergeist."

I enjoyed your openness in allowing me, as a producer and a writer, a wide berth for creative involvement, just as I know you were happy with the freedom you had to direct "Poltergeist" so wonderfully.

Through the screenplay you accepted a vision of this very intense movie from the start, and as the director, you delivered the goods. You performed responsibly and professionally throughout, and I want to wish you great success on your next project.

Let's hope that "Poltergeist" brings as much pleasure to the general public as we experienced in our mutual effort.

Sincerely,

STEVEN SPIELBERG

SS:JP



La fureur de Steve Freeling, découvrant que les abominations subies par sa famille sont le résultat d'une escroquerie immobilière qui a déchaîné une terrible vengeance !

travail d'aménagement. « Ces décors étaient très particuliers », déclara Spielberg, « car il fallait y construire une piscine ; de plus, nous avions besoin de place en dessous du décor à cause des effets spéciaux. Comme il nous était impossible de creuser dans le béton et que nous devions utiliser le même plateau pour un autre décor pourvu d'un plancher amovible, nous dûmes construire le décor principal à 4 m 50 au dessus du sol ! »

C'est le directeur artistique Jim Spencer qui se chargea de créer les décors intérieurs comme extérieurs de la maison des Freeling, ainsi que le jardin et la piscine. Il lui fallut s'assurer également de la continuité entre les plans de la maison filmés en studio et ceux qui l'avaient été en extérieurs à Simi Valley (Californie), où l'équipe de tournage s'était déplacée pendant 8 jours. Sur un autre plateau, Spencer construisit la chambre des enfants Freeling, qui fut équipée d'un système hydraulique permettant de simuler de véritables tremblements de terre. Quant à la chambre des parents, elle fut reconstituée en un décor aux parois mobiles, qui permit aux cameramen et aux techniciens des effets spéciaux de bénéficier de possibilités intéressantes. Spielberg se montra très satisfait de ces décors : « Ce que vous voyez à l'écran est une maison de banlieue typique, mais si vous tenez compte du nombre d'effets spéciaux qui devaient s'y produire, vous comprendrez pourquoi nous avons dû la reconstituer à Hollywood et filmer ces scènes comme on le faisait jadis. »

Poltergeist est en effet, dans une certaine mesure, un film traditionnel au niveau de ses trucages. Car, comme dans *La tour infernale* ou d'autres superproductions de ce type, une grande partie des effets fut réalisée en « direct », devant la caméra. Supervisés par Mike Wood, ces effets spéciaux mécaniques d'une grande complexité furent d'autant plus difficiles à filmer qu'ils devaient être accompagnés — pour les scènes situées à l'extérieur de la maison — de vent, de pluie, d'effets de fumée, etc. qui vinrent ajouter un climat orageux à cette paisible maison prise de tremblements. Wood réussit à recréer cette atmosphère de fin du monde avec un réalisme saisissant. Un piéton se promenant le long des studios MGM fut si impressionné par les bruits incongrus émanant des plateaux de *Poltergeist* qu'il appela la police pour signaler ce qui avait toutes les caractéristiques d'un grave sinistre !

ILM « allume » Poltergeist

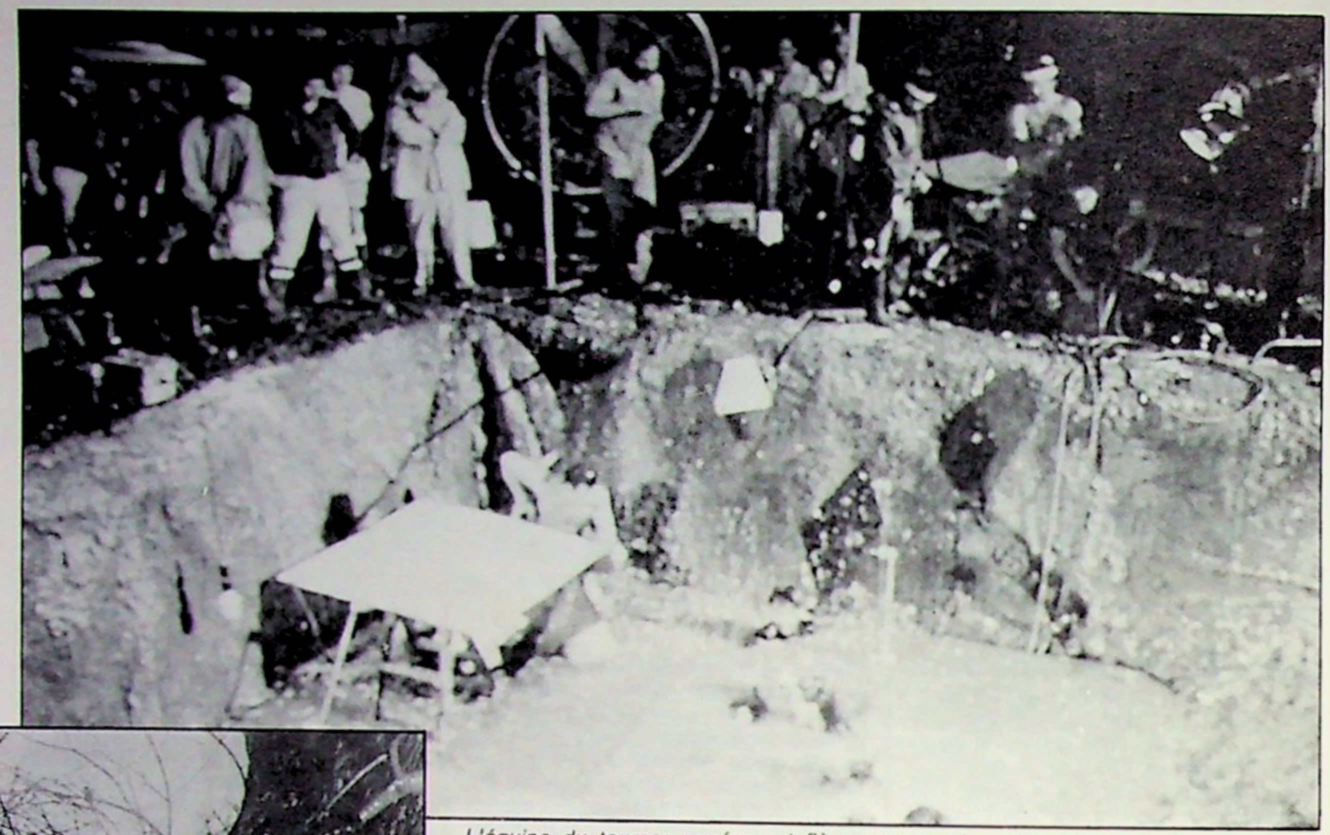
Tous les effets spéciaux de *Poltergeist* ne sont pas de type mécanique, loin s'en faut. A l'issue de 12 semaines de tournage en studio, Spielberg confia en effet à Industrial Light & Magic le soin de réaliser les effets optiques du film. Le choix d'ILM ne fut à aucun moment remis en cause. Outre l'excellente réputation du laboratoire de George Lucas, on connaît l'amitié qui lie Spielberg au réalisateur de *La guerre des étoiles*, amitié qui ne fut que renforcée par le succès de leur première collaboration d'ordre professionnel, *Les aventuriers de l'arche perdue*. C'est évidemment ILM qui avait réalisé les effets spéciaux de ce film ; la perfection du résultat obtenu conduisit naturellement Spielberg à poursuivre cette fructueuse association. Pour *Poltergeist*, dont toutes les scènes d'effets spéciaux furent soigneusement « storyboardées », Spielberg retrouva Richard Edlund, qui avait déjà exercé la fonction de responsable des effets optiques pour *Les aventuriers de l'arche perdue*. Détenteur d'un Oscar pour son remarquable travail sur les scènes de combats spatiaux de *La guerre des étoiles*, Richard Edlund a participé à la création d'ILM et a largement contribué aux nombreuses prouesses techniques qui y virent le jour (il conçut notamment de nouvelles caméras, les « Empireflex », à l'occasion du tournage de *L'empire contre-attaque*).

Les effets optiques de *Poltergeist* ne sont pas moins remarquables que les effets mécaniques, et leur réalisation s'avéra tout aussi complexe. Spielberg déclarait à ce sujet : « Croyez-le si vous le voulez, mais notre film comporte plus de 100 effets optiques alors que *Les aventuriers de l'arche perdue* n'en avaient qu'une quarantaine ». Ces effets revêtent des formes multiples. Des « matte paintings » furent réalisés par Mike Pangrazio (dont on se rappelle l'excellent — et indétectable ! — travail pour les séquences de *L'empire contre-attaque* situées sur la planète des glaces). Plusieurs plans font apparaître des modèles réduits de la maison et des environs construits par Paul Huston, d'autant plus difficiles à truquer qu'il ne s'agit pas de vaisseaux spatiaux. Un autre technicien d'ILM, Gary Platek, fut chargé de donner aux scènes d'orage une dimension plus menaçante et mystérieuse en créant des cieux tourmentés où les nuages se forment et avancent à une vitesse stupéfiante. Pour produire ces nuages, Platek utilisa une technique consistant à injecter des peintures de couleur dans un vaste réservoir d'eau transparent. Une fois immergées, les couleurs se dissolvent lentement, et prennent ainsi la forme de nuages évoluant d'une façon étrange dans le ciel. Enfin, ILM ajouta de nombreux effets optiques d'animation aux séquences tournées en studio : les éclairs bleutés, les sortes de rayons laser, etc. qui apparaissent dans le film sont le résultat d'un travail image par image de la part de John Bruno ; ces effets furent parfaitement insérés dans le film par transparence, à l'aide de l'imprimeur optique extrêmement sophistiqué conçu par Samuel Comstok lors du tournage de *L'empire contre-attaque*.

La conception de l'ensemble des effets spéciaux du film est attribuable à Spielberg, Hooper, Frank Marshall, ainsi bien sûr qu'aux différents techniciens qui leur permirent de concrétiser leurs visions. Parmi ceux-ci, Craig Reardon occupe une place de premier plan. Car c'est grâce aux maquillages conçus et réalisés par Reardon que les scènes les plus fortes du film atteignirent la pleine mesure de leur efficacité.

Craig Reardon, ou la naissance d'une nouvelle star du maquillage

Avec *Poltergeist*, Craig Reardon a trouvé sa première chance de s'imposer comme l'un des maquilleurs les plus doués d'Hollywood. Agé de 29 ans, Reardon a suivi ce qui semble être la voie classique menant à sa profession. Passionné de films fantastiques depuis l'enfance, avide lecteur de « Famous Monsters from Filmland », il commença dès l'âge de 10 ans à s'intéresser aux techniques de maquillage, réalisant lui-même un certain nombre de masques et apprenant peu à peu les rudiments du métier. Dès cette époque, Reardon prit pour modèle l'œuvre de Dick Smith, le vétéran des maquilleurs de cinéma, qui



L'équipe du tournage préparant fièvreusement la scène de la piscine...



Le jeune Robbie happé par le vieil arbre ! L'enfance confrontée aux terreurs d'une autre dimension...

a inventé à lui seul une grande partie des techniques utilisées de nos jours, tant dans le domaine des monstres (Smith fut par exemple responsable des maquillages de *The Sentinel*), que des personnages défigurés (Linda Blair dans *L'exorciste*) ou vieillis avant l'âge (Dustin Hoffman dans *Little Big Man*). Pendant son adolescence, Reardon entretint une correspondance suivie avec Smith, qui lui promulga conseils et encouragements. Et lorsque Reardon fut un véritable professionnel, c'est avec une grande satisfaction qu'il devint l'un des assistants de Smith sur *Altered States*, film pour lequel il réalisa notamment le costume craquelé porté par Blair Brown. Reardon a conservé un excellent souvenir de sa brève association avec Smith, envers qui il éprouve une reconnaissance justifiée : « Tous les jeunes maquilleurs qui ont eu la chance de travailler sous la tutelle de Dick Smith ont été impressionnés par son altruisme et sa générosité. Je ne pourrai jamais lui être assez reconnaissant pour ce qu'il m'a apporté. »

Cependant, la carrière de maquilleur de Reardon s'effectua en majeure partie sans le support direct de Dick Smith. Son premier travail payé marqua également sa première collaboration avec Tobe Hooper : Reardon fit en effet ses modestes débuts dans la profession avec *Le crocodile de la mort*. S'il ne conserve pas un souvenir impérissable de ce film sur le plan des techniques de maquillages, Reardon apprécia néanmoins cette expérience sur le plan humain : « J'ai toujours été heureux , disait-il récemment, « de travailler avec Tobe Hooper quelles que soient les circonstances. Tobe est quelqu'un de très sensible, mais c'est un aspect de sa personnalité qu'il n'a jamais pu développer dans ses films.. » Craig Reardon assista également un autre protégé de Dick Smith, Rick Baker, lors du tournage de *The Incredible Melting Man*. Après un bref passage par la télévision (sur *Battlestar Galactica* mais aussi *Kojak* !), il revint au cinéma : ce furent *Altered States, The Unseen,* où il confectionna une série de sujets macabres dont certains, non retenus, seraient utilisés dans *Poltergeist,* et *The Funhouse* où il retrouva Tobe Hooper. Reardon construisit la créature monstrueuse qui apparaît à la fin du film, et dont l'aspect fut imaginé par Rick Baker. C'est donc tout naturellement que Tobe Hooper pensa à Craig Reardon lorsqu'il se mit en quête d'un maquilleur pour *Poltergeist*. Après une réunion préparatoire avec Steven Spielberg et Frank Marshall, Reardon devint l'un des membres de l'équipe du film.

Maquillages sanglants

Craig Reardon fut très content de travailler à nouveau avec Tobe Hooper, dont il appréciait particulièrement l'esprit inventif : « Pendant les réunions de préproduction de *Poltergeist,* Tobe émit de nombreuses suggestions intéressantes concernant l'aspect et les agissements des esprits ; mais peu d'entre elles furent retenues car Steven avait ses propres idées. »

Pour l'assister dans le travail considérable que lui réclama *Poltergeist,* Reardon fit appel à Mike McCracken, un maquilleur qui avait auparavant exercé ses talents sur *L'île du Dr Moreau.* Reardon et McCracken ne disposèrent que d'un malheureux mois pour fournir à Spielberg, Marshall et Hooper les sculptures macabres et sophistiquées qui leur avaient été demandées. En premier lieu, ils construisirent les 13 cadavres et squelettes qui, à la fin du film, sortent de leurs cercueils pour venir étreindre Diane Freeling dans la piscine, puis dans la maison. Ces 13 cadavres — qui semblent en fait bien plus nombreux — furent construits à partir de véritables squelettes humains, moins chers à l'achat que leurs équivalents en plastique ! Reardon et McCracken recouvrirent ces ossements de latex, qui fut moulé et travaillé de façon à conférer aux visages décomposés des expressions variées, exagérées, tantôt grotesques tantôt douloureuses. Les créatures furent ensuite

enduites de teintes vertes et marron, suggérant un long et pénible séjour sous terre. Le visage des cadavres trouva sa forme définitive grâce à l'addition de cheveux, de dents et d'yeux — artificiels cette fois ! Reardon acheva son travail en pourvoyant les squelettes de dispositifs mécaniques leur permettant d'exécuter quelques mouvements simples. Il en explique la raison : « Steven trouvait que les cadavres qui apparaissaient dans *Les aventuriers de l'arche perdue* n'étaient pas aussi effrayants qu'il l'aurait souhaité parce qu'ils n'étaient que des mannequins rigides. Il désirait que les squelettes de *Poltergeist* bougent un peu, de telle sorte qu'on se demande s'il ne leur reste pas une trace de vie. Cela correspondait au climat cauchemardesque dont il voulait imprégner le film. » Simultanément, Reardon se mit au travail sur un projet de créature monstrueuse devant surgir du monde des esprits pour dissuader les Freeling d'aller chercher leur fille. Le monstre ne devait révéler que sa tête, dotée d'un visage semi-humain au sourire monstrueux (sa bouche s'ouvrant plus largement que celle d'un être humain) surmonté d'une chevelure hirsute. Reardon construisit un modèle de créature correspondant à cette description, puis l'envoya à ILM. A l'aide d'effets optiques, le laboratoire d'effets spéciaux devait faire sortir des rayons lumineux de la bouche de la créature. Hélas, ces trucages furent décevants : au lieu de rendre la tête plus menaçante, ils la firent ressembler à une sorte de citrouille d'Halloween à l'intérieur de laquelle on aurait allumé une bougie ! Il n'était donc plus question d'utiliser ce faciès ricaneur quelque peu comique ; Reardon fut obligé de construire, en dernière minute, une autre tête offrant l'aspect plus classique d'un crâne bleuâtre aux yeux globuleux inandescents (et qui, lui, apparaît dans le film). Préférant de loin sa première créature, il se montra déçu de ce changement attribuable, d'après lui, à la maladresse d'ILM.

Mais d'autres tâches, moins ingrates, incombèrent à Reardon. L'une des meilleures scènes du film est certainement celle où un steak bien épais rampe tout seul sur la table de la cuisine, puis se décompose en une infâme putréfaction sous les yeux horrifiés de l'un des parapsychologues. Pour cette séquence, Reardon fabriqua un steak mécanique recouvert de matériaux synthétiques, dont il garde jalousement le secret (c'est pourtant, dit-il, un procédé simple). Immédiatement après ce spectacle répugnant, le parapsychologue se précipite dans la salle de bain. En se regardant dans la glace, il constate que sa peau commence à rougir et à se craqueler. Pris de panique, il se gratte légèrement, puis insiste jusqu'à ce que la peau de son visage, mais aussi la chair et enfin les muscles soient arrachés ! C'est Mike McCracken qui eut l'idée de cette scène, qui est incontestablement la plus insoutenable du film. Dans le scénario original, le parapsychologue devait simplement se regarder dans le miroir, et y voir l'image d'un cadavre. Lorsque l'idée de McCracken fut acceptée par Spielberg, les deux maquilleurs construisirent une tête mécanique qu'ils recouvrirent de plusieurs couches de produits synthétiques, la plus éloignée de la surface étant la plus résistante afin de ne pas révéler la structure mécanique du modèle.
Reardon et McCracken achevèrent leur travail sur *Poltergeist* en sculptant le squelette du monstre volant qui émerge également de l'au-delà. Mais *Poltergeist* n'est sans doute que la première grande étape d'une carrière qui s'annonce passionnante et de plus en plus liée aux films de Steven Spielberg. Après avoir terminé *Poltergeist,* Reardon fut en effet chargé de peindre les modèles mécaniques de *E.T.* créés par Carlo Rambaldi, et le jeune maquilleur est actuellement en train d'exercer ses talents sur les différents segments de *The Twilight Zone,* dont la production a repris.

Jobeth Williams assiste impuissante et terrifiée aux furieuses manifestations du Poltergeist, contre les déchaînements duquel elle devra lutter désespérément. Ce n'est encore que le prélude à l'horreur...



LES INTERPRETES

Malgré la réputation qu'a acquis Steven Spielberg de ne réaliser que des films « à effets spéciaux », il fait sans doute partie des metteurs en scène qui attachent la plus grande importance au casting. Bien qu'aucun des acteurs de ses films n'ait remporté d'Oscar, on ne peut que se souvenir des excellentes prestations de Dennis Weaver dans *Duel*, Goldie Hawn dans *The Sugarland Express,* Richard Dreyfuss dans *Les dents de la mer* et *Rencontres du troisième type,* et Harrison Ford dans *Les aventuriers de l'arche perdue.* Refusant en général d'employer des célébrités (bien qu'il ait récemment exprimé le désir de travailler avec Burt Reynolds), Spielberg passe un temps considérable à repérer des acteurs qui lui paraissent intéressants. L'une de ses sources privilégiées est la publicité télévisée, creuset de talents ne demandant qu'à être « découverts », mais il se fie aussi au hasard [cf. ce que déclare Frank Marshall à propos de la sélection de Heather O'Rourke] et aux propositions que lui soumettent ses responsables attitrés en la matière, Mike Fenton et Jane Feinberg. Bien souvent, la distribution des rôles de ses films fut marquée par des coups de théâtre. On se souvient par exemple que c'était l'acteur de la série télévisée *Magnum,* Tom Selleck, qui devait initialement interpréter le personnage d'Indiana Jones. Harrison Ford ne fut appelé que quelques semaines avant le début du tournage, quand il devint évident que Selleck, à cause d'obligations contractuelles vis-à-vis de sa série, ne serait pas disponible. Un incident similaire se produisit d'ailleurs pour *Poltergeist :* Craig T. Nelson ne fut en effet choisi qu'après l'empêchement d'un autre acteur de télévision.

Craig T. Nelson et Jobeth Williams

Dans son rôle de Steve Freeling, père de famille moyenne soucieux de son poids et employé modèle, Craig T. Nelson se révèle parfaitement convaincant. Mais la véritable découverte du film est sans nul doute Jobeth Williams, qui, incarnant Diane Freeling, réalise une remarquable performance. Actrice de télévision pendant plusieurs années, ce n'est que récemment que Jobeth Williams est apparue sur les écrans de cinéma. Son premier film fut *Kramer contre Kramer* (ellle était l'avocate de Dustin Hoffman qui, après avoir passé la nuit avec lui, se lève nue pour se trouver face à face avec son fils). Elle obtint par la suite d'autres petits rôles, notamment dans *Stir Crazy* avec Gene Wilder, où Craig T. Nelson jouait également. Dans *Poltergeist,* Jobeth Williams apparaît comme une actrice de grand talent, dotée d'un étonnant registre émotionnel comme l'illustre la scène où elle « sent » l'esprit de sa fille passer à travers elle. *Poltergeist* est un film pour lequel Jobeth Williams a beaucoup d'admiration : « Il est rare de voir un film d'horreur où les gens possèdent le

sens de l'humour », dit-elle. « Mais les Freeling réussissent à conserver le leur. C'est ce qui leur permet de rester sains d'esprit quand la tourmente se déchaîne ! »

Mais si *Poltergeist* offrit à Jobeth Williams un rôle passionnant, ce fut aussi un rôle difficile sur le plan physique, et plein de surprises plus ou moins agréables. Elle se souvient en particulier d'une séquence : « La fin du film se déroule pendant un terrible orage. Sur le plateau, nous avions cette piscine récemment creusée, et on m'a demandé de me laisser glisser dans l'eau boueuse tandis que des ventilateurs gigantesques m'envoyaient une pluie battante. A la fin, je me suis retrouvée couverte de boue. C'était merveilleux ! »



Les enfants... et la télévision !

Spielberg a la réputation de faire en sorte que chacun de ses acteurs donne le meilleur de lui-même. Cette qualité, confirmée par tous ceux qui l'ont vu travailler, s'applique avec toute sa force lorsqu'il s'agit d'enfants. Spielberg semble en effet particulièrement heureux dans ses rapports avec les acteurs en bas âge, bien qu'il n'ait eu jusqu'ici qu'une seule occasion (dans *Rencontres du troisième type*) de le prouver. Un très grand soin fut apporté à la sélection des jeunes acteurs qui incarneraient les enfants de la famille Freeling. Tous s'avérèrent d'un professionnalisme et d'une spontanéité remarquables, notamment Heather O'Rourke, dont les conversations avec la télévision signalent le début des phénomènes surnaturels.

Cette télévision a d'ailleurs sa place parmi les vedettes du film. Car *Poltergeist* peut être interprété comme une fable illustrant — avec une force certaine ! — les possibles méfaits de cet appareil que Spielberg considère comme le troisième parent de tout jeune Américain — le meilleur parent d'ailleurs, puisque, comme le dit lui-même Spielberg, il est « toujours d'humeur égale, toujours varié, toujours gentil », mais aussi, par voie de conséquence, un facteur contribuant à la dislocation de la famille. Venant de Steven Spielberg, qui fit ses débuts comme réalisateur de la série télévisée *Night Gallery* et doit son premier grand succès à un téléfilm, *Duel*, et qui continue d'abreuver son petit écran de jeux vidéo, cette critique douce-amère constitue sans doute la suprême ironie de *Poltergeist* et peut-être — sait-on jamais — un signe d'une maturité nouvellement acquise chez le « boy wonder » du cinéma américain.

Guy Delcourt ■

ENTRETIEN AVEC FRANK MARSHALL (Producteur)

Comment avez-vous été amené à vous intéresser à *Poltergeist* ?

Poltergeist est né au cours du tournage des *Aventuriers de l'arche perdue* (1). Je ne me rappelle plus exactement la date, quoi qu'il en soit, ce jour-là, Steven est venu me voir avec cette nouvelle histoire alors même que nous étions très occupés. C'est qu'il aime faire des projets pour d'autres films lorsqu'il travaille sur quelque chose : il y trouve une certaine détente... De sorte que pendant la post-production des *Aventuriers*, il m'a amené deux scénaristes qui ont entrepris un premier scénario de *Poltergeist*. C'est Steven qui a fait le second projet. Il m'a alors demandé si j'étais intéressé à produire le film ; pour moi, c'était une conséquence logique de l'excellente entente qui s'était établie entre nous. Steven a soigneusement veillé à ce que le film soit conforme à sa vision propre. Il a en particulier supervisé le découpage, la distribution, la conception visuelle, les effets spéciaux, tout, en fait. A ce moment-là, il participait également à la préparation d'un autre film, qu'il devait mettre en scène lui-même, et il savait qu'il lui faudrait confier les deux films en partie à son équipe, de sorte que le film soit bien le reflet de ses intentions. Voilà comment nous avons fait ensemble *E.T.* et *Poltergeist*.

Le scénario a-t-il fait l'effet de plusieurs révisions ?

Il a été réécrit une seule fois. Par Steven, d'après le projet de Michael Grace et Mark Victor. C'est donc le scénario de Steven qui a été tourné.

Et ce scénario n'a plus été modifié au cours du tournage ?

Nous avons bien reçu certains détails en cours de production, comme toujours, supprimant ici et là une scène ou deux, ou les rajoutant, au contraire, mais pour une seule raison : c'est que lorsque l'on est confronté aux acteurs, on se rend compte des points forts de l'évolution du film. Et on a tout intérêt à ce moment-là à agir en conséquence ! Par ailleurs, on opère alors certaines modifications dans les dialogues, ou les prises de vues.

Comment avez-vous contacté la M.G.M. avec le scénario ?

Lorsque nous nous trouvions à Londres pour faire *Les aventuriers*, Steven avait pris contact avec eux sur la base d'un premier projet (plus une idée qu'autre chose !) de *Poltergeist*. Ils avaient alors donné leur accord sur le principe du film, à la condition que Steven y soit intéressé, et qu'il en fasse lui-même le scénario. Ils ont ensuite entériné le second scénario écrit par Steven.

Le fait qu'il ait été déjà retenu par Universal pour un autre film n'a-t-il pas posé de problèmes ?

Non, pas autant qu'on pourrait croire. En fait, les deux films n'ont pas été tournés en même temps : il y a eu trois semaines d'interruption entre les deux tournages ; et puis, les prises de vues de *E.T.* ont été faites aux Studios de Laird, alors...

Il n'y a même pas eu de conflits d'intérêts entre les deux studios ?

Je suis convaincu qu'ils se jalousaient mutuellement, mais il faut bien dire que Steven est un individu épatant : il est capable de faire vingt choses en même temps, et il n'a eu aucun mal à traiter les deux films séparément.

Vous étiez tous les deux producteurs du film ; comment vous êtes-vous répartis les tâches ?

Presque comme pour *Raiders*, en réalité. Nous avons tellement l'habitude de travailler ensemble que ça n'a jamais été un problème. Comme dans les *Aventuriers*, Steven a été la force créatrice du film. Je me suis contenté d'agir en tant que producteur, encore qu'il ait été un peu plus concerné par les problèmes d'argent et de rentabilité — puisqu'il était maintenant producteur du film — et qu'il ait eu des rapports plus étroits avec les dirigeants du studio que pour le tournage des *Aventuriers*. Cela dit, il n'y a pas eu une grande différence dans la pratique.

Qu'y a-t-il de vrai dans ces rumeurs selon lesquelles Steven aurait autant participé à la mise en scène que Tobe Hooper ?

Je pense que Tobe a beaucoup appris au cours du tournage. C'est le film de Steven...

Le studio n'a-t-il fait aucune difficulté quant à la façon dont les choses se sont passées ?

Non, je crois qu'au studio, tout le monde est très content d'avoir fait un film avec Steven Spielberg. Steven avait toujours eu l'intention avouée de faire passer sa vision des choses dans ce film, qu'il le mette en scène lui-même ou non. Il a donc eu une très forte influence sur tous les aspects du film, et pas seulement au niveau du scénario et de la production.

Comment le casting s'est-il passé ? Avez-vous travaillé ensemble, Steven et vous ?

Oui. Nous avons fait appel à Mike Fenton, qui avait participé au casting

(1) Voir notre précédent entretien avec Frank Marshall dans l'E.F. n° 22.

des *Aventuriers,* et qui nous a proposé plusieurs acteurs pour chaque rôle. Jobeth avait déjà obtenu plusieurs rôles de second plan. Ce que nous voulions, en fin de compte, c'était une famille ; et nous tenions à ce que cette famille soit équilibrée, qu'aucun des acteurs ne l'emporte sur un autre. Voilà pourquoi avant tout nous avons cherché des visages nouveaux et des acteurs de talent — que, selon moi, nous avons trouvés ! La distribution du film est éblouissante. C'est ainsi que Craig T. Nelson interprète le rôle du père, tandis que celui de la mère est incarné par Jobeth Williams. Ils avaient déjà tenu un grand nombre de rôles, et avaient en particulier joué ensemble dans *Stir Crazy* — où ils ne tenaient pas la vedette, mais s'étaient vus confier des rôles de second plan. Quant aux enfants, Dominique Dunne a joué dans de nombreux films de télévision, et Oliver Robins, qui n'a que dix ans, nous l'avons recruté par les petites annonces ! Nous avions fait passer une annonce dans un journal et nous avons vu des centaines et des centaines de gamins d'une dizaine d'années. A ceux que nous préférions nous avons fait faire un bout d'essai en vidéo, que nous avons ensuite montré à Steven. Nous lui avons également fait rencontrer les finalistes. La petite Heather n'avait alors que cinq ans ! Elle est réellement charmante dans le film. Elle déjeunait à la cafétéria du studio avec sa mère et sa sœur aînée — qui jouait dans *Pennies from Heaven* — un midi que Steven y déjeunait aussi. Elle n'avait jamais joué où que ce soit... Steven a tout de suite déclaré que c'était Carol Ann et m'a demandé d'aller voir qui c'était. Et voilà comment elle a été aussitôt engagée pour le rôle. Ce sont des choses qui arrivent...

Le travail de préproduction a-t-il été très précis ?

Oui, nous avons soigneusement préparé chacune des séquences. Steven avait découpé chaque scène avec une grande précision, et nous avions tous les jours de grands tableaux décrivant le travail de la journée. D'une façon générale, Steven prévoyait toujours tout à l'avance.

Et vous vous êtes conformés aux prévisions ?

Eh oui ! La plupart du temps. Nous nous y sommes tenus tout au moins quant à l'esprit ; parce que, pour ce qui est de la forme, nous avons parfois été amenés à opérer des modifications de détail. Cela dit, c'est bien comme cela qu'il faut travailler pour ce genre de film : on a besoin d'une organisation et d'un planning très précis pour tourner des scènes où l'on ne voit rien avant que tout soit fini ! Pensez donc qu'il y a plus d'une centaine d'effets spéciaux dans le film... Il faut bien savoir d'avance ce que l'on verra à l'écran, comment placer la caméra, ce que vont dire les acteurs — et cela, huit ou neuf mois avant le tournage ! dès le moment où l'on prévoit les effets spéciaux qui doivent s'intégrer aux images filmées sur le plateau.

Heather n'a-t-elle pas eu de problèmes à réagir à certaines choses que vous lui demandiez ?

Non, à aucun moment. C'est que Steven sait parfaitement ce qu'il doit demander à ses interprètes, ce qu'il faut leur dire pour obtenir d'eux qu'ils regardent tous dans la même direction, par exemple. Vous savez qu'il y a dans le film des balais, des vêtements et différentes choses qui volent en tous sens. Eh bien il disait aux acteurs où il fallait regarder, et leurs yeux donnent réellement l'impression de suivre un point en mouvement devant eux. Il va sans dire que son expérience antérieure, dans *Rencontres du troisième type* et *Les aventuriers* lui a servi pour ces scènes.

Aviez-vous tout de suite opté pour l'ILM pour faire les effets spéciaux ?

Absolument. Ce sont les meilleurs, et pour ce genre de film, c'est essentiel. Richard Edlund, qui supervisait les effets spéciaux, a obtenu un Academy Award pour *Les aventuriers.* Il y avait plus de cent personnes au travail sur les effets spéciaux de *Poltergeist,* vous imaginez un peu ce que c'était !





Et ça c'est bien passé ?

Parfaitement ! Mais quelle organisation, aussi ! Ils s'efforcent toujours de maîtriser les coûts tout en tirant le meilleur parti possible des effets spéciaux. Pour ce film, ils ont inventé de toute pièce et mis au point des techniques inédites, des effets que l'on n'avait encore jamais vus. Et ils font tout cela avec un immense talent.

Quelle a été, selon vous, la scène d'effets spéciaux la plus difficile à mettre au point ?

Il y a deux « races » différentes d'effets spéciaux dans le film : les effets spéciaux mécaniques, comme les explosions, par exemple, qui étaient effectuées matériellement sur le plateau ; et les effets spéciaux optiques, réalisés par l'ILM, dont certains étaient intégralement tournés chez eux, ou bien utilisaient des éléments tournés sur le plateau avec une caméra Vistavision. Pour moi, les scènes les plus spectaculaires de *Poltergeist* sont celles dans lesquelles on voit les fantômes ; c'étaient sans doute aussi les plus difficiles, techniquement, à réaliser.

Les fantômes en question ont-ils été réalisés par trucage optique ?

Oui ; certains des plans ont été d'abord tournés, puis les effets spéciaux optiques rajoutés par la suite. La plupart des plans ont requis une coordination étroite entre les effets mécaniques et optiques. Par exemple, si on filme un plan dans lequel on rajoute par la suite, par trucage optique, une source lumineuse, il faut bien veiller à faire porter des ombres et des lumières sur les personnages, faute de quoi la source lumineuse en question donne immédiatement l'impression d'être artificielle, fausse ! En effet, la lumière, quelle qu'elle soit, doit se refléter sur les visages. C'est ainsi que, au cours d'une certaine occasion, alors que nous savions qu'une étrange lumière se déplaçait dans certaine pièce, il nous a fallu inventer des lumières qui se reflétaient sur les visages des acteurs ! Encore ce détail n'est-il que l'un des plus infimes éléments qui interviennent lors de la réalisation des effets spéciaux, parce qu'il nous a fallu prévoir très longtemps à l'avance ce qu'il y aurait dans chaque plan. L'ILM a eu à exécuter trois séquences particulièrement ardues, et nous en avons nous-mêmes réalisé deux tout aussi difficiles sur le plateau : une tempête, et une scène au cours de laquelle on voit un poltergeist tirer la mère hors d'une pièce...

Et la maison qui tourne sur elle-même ?

Le moins qu'on puisse dire, c'est que les spécialistes des effets spéciaux et les personnes de la technique, chargés de réaliser le matériel, se sont fait quelques cheveux blancs ! L'architecte-décorateur a été obligé de concevoir une pièce qui fonctionne, ce qui n'est pas si fréquent. C'est ce qu'on appelle un « balancier », chose particulièrement difficile à faire. Ca nous a pris un plateau entier. C'était immense ! Seulement, depuis, on l'a détruit : qui pourrait encore en avoir besoin ?

Et comment cela fonctionnait-il ?

Il y avait des moteurs hydrauliques. C'était un défi aux lois de la mécanique ! Le dispositif devait supporter deux pièces censées se retourner complètement !

Le tournage de la scène n'était-il pas dangereux pour les acteurs ?

Il était dangereux pour tout le monde, vous voulez dire ! Le mécanisme mettait en jeu une puissance telle que, si elle échappait au contrôle de ceux qui l'actionnait, il n'y avait plus rien pour l'arrêter. Cela dit, il n'y a pas eu de problèmes. Nous l'avons utilisé pour les prises de vues de trois scènes différentes.

L'ILM a-t-elle encore rajouté des effets spéciaux optiques sur les plans tournés dans ce décor ?

Seulement un ou deux. Il leur était terriblement difficile de travailler avec ces éléments : voyez-vous, lorsqu'on tourne une scène destinée à être agrémentée de trucages optiques, la caméra doit obligatoirement être parfaitement stable. C'est que, s'il faut rajouter des détails sur une image en mouvement, on a toutes les chances pour que les éléments rajoutés, qui peuvent eux aussi se déplacer, n'aillent pas avec. Voilà pourquoi on utilise toujours des caméras d'une stabilité parfaite. Or les scènes en question étaient tout sauf statiques !

Avez-vous été amenés à refaire certaines prises de vues à cause des effets spéciaux ?

Nous prenions nos précautions en tournant certaines fois ce que l'on appelle des « plans de secours », parce qu'il est beaucoup plus facile dans certains cas de rajouter des effets spéciaux optiques si les effets spéciaux mécaniques ne donnent pas ce qu'on attendait d'eux. Nous avons donc pris des plans par sécurité, pour nous couvrir dans cette éventualité. Mais je ne crois pas que nous en ayions eu besoin. Dans l'ensemble, tout s'est passé comme prévu. Bien sûr, certains effets spéciaux n'ont pas marché, mais ça arrive fréquemment ; et puis nous avons coupé certains plans...

Avez-vous travaillé avec Georges Lucas lui-même, puisque c'est l'ILM qui a fait les effets spéciaux ?

Non. Bien que l'opinion de George ait une immense valeur pour les membres de son équipe. Cela dit, je sais que Steven a eu avec lui maintes conversations sur bon nombre de points précis, et que George a regardé plusieurs séquences. Il règne entre les cinéastes une réelle camaraderie, très agréable. Et surtout entre George et Steven, qui échangent des idées, sans qu'il y ait entre eux la moindre jalousie ou quoi que ce soit de ce genre. Ce sont de grands amis. Je dirais même que, non seulement ils sont amis depuis toujours, mais qu'ils le restent après avoir travaillé ensemble !

Tobe Hooper n'a-t-il pas eu de mal à s'intégrer à cette équipe de gens qui avaient tellement l'habitude de travailler ensemble ?

Non, il me semble que non... En tout cas, j'espère qu'il a apprécié de travailler avec des gens qui faisaient tout ce qu'ils pouvaient pour réaliser un film aussi bon que possible. Nous nous sommes efforcés d'entourer Tobe de gens capables et compétents, parce que son programme de tournage était plutôt serré. Nous avions des contraintes très strictes, et le programme était ardu. Je ne crois pas qu'il ait eu des difficultés.

Pourquoi avez-vous choisi de faire diriger le film par Tobe ?

Il y avait déjà longtemps que cela avait été décidé ; surtout à cause de l'admiration de Steven pour *Massacre à la tronçonneuse*. Il ne s'estimait pas lui-même en mesure de le mettre en scène, puisqu'il devait faire *E.T.*, et puis il y avait d'autres raisons.

Y a-t-il eu des incidents au cours du tournage ?

Le décor principal du plateau 12 devait être construit à trois mètres au-dessus du sol. Il s'agissait de l'étage complet de la maison, avec la cour et la piscine. Nous avions besoin de ces trois mètres de vide pour loger le dispositif hydraulique dont je vous ai déjà parlé et qui servait pour les effets spéciaux. Cela pouvait présenter des dangers permanents, mais tout c'est heureusement bien passé !

Le film a donc été entièrement filmé en studio ?

Non, les extérieurs de la maison ont été tournés en extérieurs. Il y a plusieurs orages dans le film, des éclairs, etc. La piscine n'est pas terminée : c'est une mare de boue. De sorte que nous avons vécu pendant trois ou quatre semaines dans des décors plutôt humides... A un moment donné, j'ai perdu l'équilibre et je me suis retrouvé dans la piscine ! Sans compter qu'il pleuvait continuellement, et que le plateau était tellement détrempé que notre pauvre petit chien était plein de puces ! Or ce sont des bestioles qui se multiplient à la vitesse V sitôt qu'il fait un peu humide. De sorte qu'il nous fallait procéder tous les samedis à la fumigation des décors — ce qui n'empêchait pas la vermine de revenir dès le mardi ! C'était assez épuisant, physiquement. Non seulement pour les acteurs, mais aussi pour l'équipe technique...

Etes-vous satisfait de ces scènes ?

Pour ça oui ! Elles sont réellement spectaculaires. On dirait vraiment qu'il pleut, ou qu'il y a de l'orage. C'est merveilleux, le cinéma ! C'est magique. C'est la raison pour laquelle j'aime tellement ce métier...

Parlez-nous un peu du budget...

Nous avions près de 10 millions de dollars. Nous avons terminé le film pour juste un peu plus : entre dix et onze millions de dollars. A cause de certains effets spéciaux qui ont été rajoutés par la suite. Pour moi, ce qui fait du cinéma un art unique, c'est qu'on y trouve une association étroite entre la créativité et la responsabilité financière. C'est la seule profession qui exige tout cela à la fois. Il nous faut bien être responsables envers les gens qui nous confient des millions de dollars... A mon sens, il faudrait en revenir à l'époque où on faisait des superproductions pour le montant qu'on nous alloue aujourd'hui.



Quelle est la part du budget consacrée aux effets spéciaux ?

Les effets spéciaux optiques et mécaniques confondus ont coûté quelque chose comme 3 ou 4 millions de dollars. On est plus créatif à partir d'un certain montant ! On peut mieux rendre les choses, on peut en montrer d'autres qu'on serait incapable d'exprimer sans cela.

Le film ne dit jamais vraiment d'où viennent les poltergeists ?

Non. Steven a traité le problème des poltergeists un peu de la même façon que les extra-terrestres dans *Rencontres.* Le phénomène n'a jamais été formellement nié par les savants, et on en a relevé suffisamment de manifestations pour nous convaincre qu'il y a des fantômes. Par ailleurs, un poltergeist, c'est un fantôme malveillant. On connaît plusieurs théories et explications de leur provenance et nous les avons soigneusement étudiées. La plupart des événements décrits dans le film sont basés sur des témoignages réels. Auxquels nous avons, bien entendu, ajouté des inventions de notre propre crû.

Nous voulions réaliser un film qui fasse peur. Un film terrible ! Mais pas en termes de violence ou de sanguinolence... C'est facile, de montrer des têtes coupées ! C'est en revanche bien plus difficile d'effrayer d'une façon toute psychologique, mais c'est dans cette voie que nous avons choisi d'opérer.

Avez-vous eu l'intention de porter un témoignage, ou vous êtes-vous contenté de « terrifier » ?

Notre propos fondamental était de faire un film distrayant. Nous n'avons jamais pensé transmettre un message concernant les poltergeists. A ceci près que nous sommes convaincus qu'ils sont une réalité. Maintenant, ceci constitue peut-être déjà un message !

Ne pensez-vous pas que certains spectateurs risquent d'être déçus par le fait que vous ne répondez pas à la question qu'ils se posent peut-être ?

A mon sens, nous apportons une réponse, dans le film. Je suis persuadé que les choses trouvent une solution à la fin.

A votre avis, dans les films d'épouvante, l'action devrait-elle être sous-tendue par une certaine logique, quand bien même l'argument ne serait pas vraiment explicable ?

Quelque film que l'on fasse, il est indispensable de respecter une certaine logique, quelle qu'elle soit. C'est là une frontière très étroite qu'il s'agit de ne pas transgresser, faute de quoi le spectateur ne comprend plus rien, et que j'appellerai l'obligation de crédibilité. Si on devient trop irrationnel, le film ne « marche » plus, le spectateur ne vous suit pas. C'est ainsi que selon moi, il faut présenter le film pour ce qu'il est, ou pour ce qu'il va être. Dans *Les aventuriers,* par exemple, on sait dès le début de quoi il s'agit, grâce à la séquence d'ouverture. Et comme ça, on marche dès le début. On n'est pas dérouté. On ne sait jamais vraiment comment Harrison arrive dans l'île mais on sait qu'il y parvient, et c'est ça qui compte. Si on l'avait montré dès le début, personne n'y aurait cru, mais au moment où ça arrive, le spectateur n'exerce plus son incrédulité sur ce qui lui est proposé. Et voilà ce qui est important, pour moi. Pas seulement pour le tournage, mais pour la structure du scénario.

Vous sentez-vous contraint de vous en tenir à votre propre logique, même si ce n'est pas celle de tout de monde ?

Certainement. Car autrement, que croire ? A qui se fier ? Je reconnais à Steven un sixième sens sitôt qu'il s'agit de discerner les besoins du public. Il aime les mêmes choses et il éprouve les mêmes sentiments que beaucoup de gens. Ils ont les mêmes instincts. De sorte que les décisions qu'il prend, fondées sur ce qu'il préfère, influencent le film ; il a cette connaissance universelle, et prend ses décisions conformément à ses désirs. Ainsi, il a toutes les chances de satisfaire le plus grand nombre. Et je m'efforce d'en faire autant. Il faut se fier à sa propre logique et à sa propre sensibilité. Si la logique marche pour moi, alors elle fonctionnera pour les autres aussi.

Auriez-vous envie de changer quelque chose dans le film ?

Certains détails, des choses vraiment mineures, oui. Que je n'aurais pas traitées tout à fait comme cela. Mais dans l'ensemble, le film marche à fond !

A votre avis, le public va-t-il fredonner la partition musicale que vous avez choisie comme il a ressassé celles des *Aventuriers* ?

Je serais bien étonné du contraire ! Jerry Goldsmith a écrit une partition musicale formidable pour le film. La compagnie de disques y croit fermement, et j'ai l'impression que c'est le genre de thème qu'on ne peut s'empêcher de fredonner une fois qu'on l'a entendu. En réalité, c'est le thème dit « de la petite fille », mais on l'entend tout au long du film.

Pensez-vous que la musique soit importante lorsqu'il s'agit de créer une atmosphère ?

Elle y contribue de façon essentielle ! Maintenant, c'est aussi un élément d'épouvante... pour ceux qui font le film : on ne sait jamais à quoi ça va ressembler jusqu'au moment où on

entend les musiciens la jouer ! On peut très bien se dire qu'à un moment donné, on veut une musique terrifiante, mais ma définition d'une musique terrifiante, et votre définition de la même chose — ou celle de Jerry Goldsmith ! — ne sont pas forcément identiques. Cela dit, lorsqu'on fait appel à Jerry Goldsmith ou à John Williams, on sait de quoi ils sont capables, et il est d'autant plus facile de communiquer avec eux. Jerry a vraiment fait quelque chose de fantastique ! Il a parfaitement réussi à créer une atmosphère.

Etes-vous vous-même amateur de fantastique, d'épouvante et de science-fiction ?

Oh oui ! J'ai grandi en allant voir des films comme *La chose d'un autre monde*, *La nuit de tous les mystères* et *Them !* ou *Planète interdite*. J'étais alors ce qu'on peut appeler un fan du cinéma fantastique.

Et préférez-vous faire des films fantastiques plutôt que tout autre genre de films ?

Eh bien, il est certain qu'ils sont en général plus difficiles à faire (rire) ! Mais j'aime beaucoup produire des œuvres comme *The Warriors*, qui était un film fantastique. Ce qui ne m'empêche pas de travailler sur des comédies ou tout autre genre de films. J'aime le cinéma, quel que soit le genre. Je n'ai pas de préférences. Pour moi, si l'histoire est bonne, le film me plaît. Voilà mon critère principal.

Vous aimez distraire le public...

Voilà, exactement. J'ai grandi au milieu de la musique et j'ai toujours eu plus ou moins l'impression que je ferais un métier lié au spectacle. Et c'est ce qui a fini par arriver ! Encore que je me voyais davantage dans la musique...

Ne seriez-vous pas tenté de vous essayer à l'écriture de scénarios, ou à la mise en scène ?

Non, je n'ai pas l'impression... J'aime la production. J'aime bien me plonger dans un peu tout ce qui fait un film. Steven m'avait laissé diriger une bonne partie des prises de vues de la seconde équipe de *Raiders*... De petits plans. Mais j'aime ce que je fais, et je crois que c'est là que réside ma force. La mise en scène, c'est une telle responsabilité !

Et quels sont maintenant vos projets ?

La suite des *Aventuriers*, et quelques autres films, dont un actuellement en cours de préparation ici, à la M.G.M. C'est une histoire de base-ball, que j'avais vraiment envie de faire. Et puis, il y a également *The Twilight Zone*.

Avez-vous envie de continuer à travailler avec Steven Spielberg ?

Ah oui, absolument ! J'adore travailler avec lui. Nous nous sommes encore bien amusés pour faire ce film ! Il est extrêmement exigeant, mais il dispose d'une telle énergie qu'il parvient d'une façon ou d'une autre à obtenir le meilleur de chacun. Il force les gens avec lesquels il travaille à se dépasser, et même si c'est épuisant, c'est aussi très gratifiant !

Propos recueillis à Los Angeles par **Jean-Marc** et **Randy Lofficier**
(Trad. : Dominique Haas)

LA CRITIQUE

« *Poltergeist* et *E.T.* reflètent finalement la même énergie, mais à des fins diamétralement opposées. Je pense que la puissance de nos cauchemars est aussi forte que celle du grand rêve symbolisé par *E.T.* ».

C'est ainsi que Steven Spielberg a présenté à la presse américaine *Poltergeist* quelques jours après *E.T.* Si son grand besoin d'idéalisme avait déjà été mis en évidence dans *Rencontres du troisième type*, *Poltergeist* lui permet de nous faire découvrir ses terreurs nocturnes.

Bien avant d'être livré aux spectateurs, ce film fit l'effet d'un cauchemar pendant et après le tournage pour Spielberg, Tobe Hooper et la MGM : Hooper « aurait » été démis de ses fonctions de réalisateur alors que le film n'était pas encore terminé, tandis que Spielberg « reprenait » en mains les rênes de la mise en scène. Hooper a déclaré avoir été continuellement déconsidéré par la MGM et Spielberg semble regretter que son ex-coéquipier ne se soit pas adressé ouvertement à lui pour lui confier ses problèmes. Toujours est-il que la Guilde des Réalisateurs Américains a pris la défense de Hooper dans un procès que la MGM a perdu et dont les conclusions furent : excuses publiques dans des journaux professionnels, amende, et réajustement du nom de Hooper sur les publicités et films-annonce de *Poltergeist* (où le nom du producteur dépassait parfois le sien).

Lorsque de tels faits sont portés à notre connaissance, on pourrait avoir tendance, dans un premier temps, à les ignorer, se réservant son propre avis sur le film sans en tenir compte. Mais c'est oublier le traitement parfois déshonorant dont souffrent certains réalisateurs Outre-Atlantique. D'autre part, si ce film peut introduire le nom de Hooper auprès d'un très large public, cela ne justifie en rien la conduite abusive d'un studio ou d'un producteur envers celui qui a pour mission de « réaliser » le film. A fortiori lorsque cette personne jouit déjà d'un grand respect, en raison de ses œuvres au ton très personnel.

Fort heureusement — le mot « miracle » n'est pas trop fort — *Poltergeist* ne souffre pas une seconde de ses contrariétés : on est même tenté de croire qu'elles ont permis l'accomplissement d'un grand film, un des plus intenses du Cinéma d'Epouvante. L'affrontement artistique de ces deux « Titans » du Fantastique résulte ainsi en une osmose parfaite entre l'éclat lustré du style de Spielberg et la personnalité cruelle et cynique de Tobe Hooper.

Avec ce film sont enfin balayées à jamais ces insultes au sulfureux et délicat thème des « Maisons Hantées » : le prétentieux *Shining* et le grotesque *Amytiville*. Seul, *The Changeling* mérite le peu d'indulgence qui se volatilise dès que l'on cite *Les Innocents* ou *La maison du diable* (celle de Robert Wise). C'est grâce à un film comme *Poltergeist* que l'Amérique peut continuer à être fière de ses cinéastes !

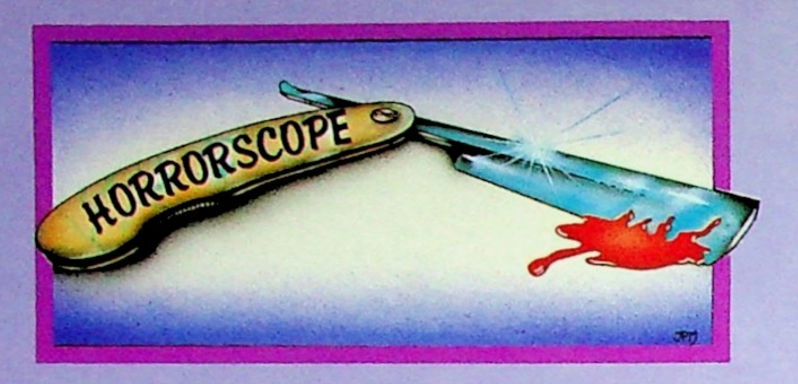
Et pourtant, il ne s'agit là en définitive que d'une nouvelle « Ghost Story », les grandes lignes du scénario restituant le schéma traditionnel d'une famille d'Américains moyens agressée par des phénomènes paranormaux. L'art de Spielberg — scénariste — est de dissimuler derrière un masque synthétique des éléments de script particulièrement intéressants. Au-delà du cadre banal où évolue la famille Freeling (dont le mari est agent immobilier et qui habite un pavillon de type classique), *Poltergeist* offre une succession d'idées nouvelles à ce genre de situations avec tout d'abord le personnage de Carole Ann : contrairement à son frère Robbie en proie toutes les nuits à des terreurs enfantines, elle a entière confiance en cette maison où elle est née. Elle appartient déjà à cette demeure (où elle promène son regard... magique), voire à ses anciens habitants qui continuent à y résider malgré eux ! Ils possèdent à présent Carole Ann, une petite fille décidément trop parfaite, trop brillante (dans les deux sens du terme !). N'est-ce pas, d'ailleurs, cette forte luminosité se dégageant de son esprit qui va semer la confusion auprès des « Poltergeists » ? Ceux-ci ont en effet cru, à tort, que l'enfant symbolisait la Grande Lumière qui leur permettrait de gagner le repos éternel, et l'ont ainsi dérobée à ses parents.

L'enfance est un sujet de prédilection du Fantastique : des films tels *Les Innocents*, *La maison près du cimetière* ou *Les yeux de la forêt* avaient déjà lié ces chers petits aux Puissances Occultes. Mais ce thème, traité ici avec une sensibilité bouleversante n'est qu'*un* des aspects se découvrant à la vision de *Poltergeist*.

Les forces en présence, décrites pourtant avec un minimum d'expression, révèlent nombre de complexités internes. Les « esprits frappeurs », à la différence des revenants, ne recherchent pas la vengeance. Ils ne sont que des âmes errantes, perdues dans les limbes entre la vie et la mort, qu'ils souhaitent désespérement. Mais leur quête est compliquée par l'intrusion d'une entité maléfique (« La Bête ») qui, *elle*, va heurter physiquement la famille Freeling. A l'opposé, les Freeling vont obtenir le concours d'un groupe de parapsychologues sérieux, puis d'une médium dont l'aspect rappelle les « phénomènes de foire »... Tout cela pour en arriver à une conclusion où la famille luttera seule, tragiquement seule...

Poltergeist est, quand au fond et à la forme, un film où se distinguent au fur et à mesure de la progression narrative, deux histoires différentes. Liées au départ, elles vont se découpler tout au long du crescendo final. Car elles sont

SUITE PAGE 76



FILMS SORTIS A L'ETRANGER

Etats-Unis

Forbidden Zone
Réal. et scén. : Richard Elfman. « Carl Borack Production ». *Avec :* Hervé Villechaize, Susan Tyrell.
• Comédie musicale fantastique (avec séquences d'animation) déjà ancienne, mais inédite dans le circuit commercial, prétexte à un voyage chaotique dans une autre dimension peuplée d'ogres et de démons se délectant d'abus sexuels perpétrés envers tout un échantillon d'êtres humains enchaînés... Un univers irréel et cauchemardesque dirigé par un nain débauché, son épouse jalouse et leur fille nymphomane.
Comme *The Rocky Horror Picture Show*, un film destiné plus particulièrement au public des séances de minuit.

Grande-Bretagne

Brimstone and Treacle
Réal. : Richard Loncraine. « Sherwood Productions ». *Scén. :* Dennis Potter. *Avec :* Sting, Denholm Elliott, Joan Plowright.
• Thriller psychologique tout en atmosphère, réalisé dans un style gothique et au climat de terreur suggéré, où le chanteur du groupe The Police interprète un jeune homme faisant irruption dans la vie d'une famille religieuse.

FILMS TERMINES

Etats-Unis

Slapstick
Réal. : Steven Paul. *Avec :* Jerry Lewis, Madeline Khan, Marty Feldman.
• Comédie fantastique des plus loufoques où Jerry Lewis incarne le monstre de Frankenstein dont Madeline Khan est la jumelle. Complètement idiots lorsqu'ils sont séparés, ils deviennent géniaux une fois réunis.

Liquid Sky
Réal. : Slava Tsukerman. « Z Films ». *Scén. :* S. Tsukerman, Anne Carlisle, Nina V. Kerova. *Avec :* Anne Carlisle, Paula E. Sheppard, Susan Doukas.
• Récit combinant fantastique, science-fiction et une description réaliste de la vie nocturne décadente de New York : non loin d'un night-club bondé de Manhattan où se déroule un défilé de mode new wave à l'atmosphère des plus étranges, une minuscule soucoupe volante, de la taille d'une assiette, se pose sur le toit de l'appartement de Morgant, l'héroïne du film, l'un des mannequins du défilé...

National Lampon's Class Reunion
Réal. : Michael Miller. « ABC Motion Pictures ». *Scén. :* John Hughes. *Avec :* Gerritt Graham, Shelly Smith, Fred McCarren, Miriam Flynn.
• Comédie d'horreur abondant en éléments parodiques : les élèves d'une même classe se réunissent pour commémorer, 10 ans après, la fermeture de leur université à la suite d'événements bizarres.

The Plague Dogs
Réal. : Martin Rosen. « Nepenthe Productions ».
• Dessin animé adapté d'un roman de Richard Adams, auteur de « Watership Down » qui devint également un dessin animé en 1978 (malheureusement resté inédit en France). L'histoire s'articule autour de Snitters, un fox terrier envoyé, après la mort de son propriétaire, dans un laboratoire de recherches du nord de l'Angleterre poursuivant des expériences biologiques illégales. Snit-

« Mace the Outcast », ou l'héroïc-fantasy vue par Lucio Fulci !



ters, qui a toujours cru l'homme foncièrement bon, y rencontre Ralph, un labrador, aux yeux duquel l'homme, au contraire, est synonyme de terreur et d'agonie. Tous deux s'échappent et tentent de survivre dans la nature alors que s'organise une gigantesque chasse destinée à les retrouver.

FILMS EN TOURNAGE

Etats-Unis

Picnic
Réal. : John Carter. *Scén. :* William Stoddard, Emmett Murphy. *Avec :* Karen Lynn Gorney, Rita Jenrelte, David Broadnax.
• Petite production indépendante dont le tournage se déroule en Jamaïque pour six semaines. Le script combine aventure, suspense, romance et horreur (avec des effets spéciaux de Dennis Eger) grâce à d'authentiques éléments vaudou dont une jeune femme peintre venue de New York sera la victime.

Silkwood
Réal. : Mike Nichols. « ABC Motion Pictures ». *Scén. :* Nora Ephron, Alice Arlen. *Avec :* Meryl Streep, Kurt Russel, Craig T. Nelson, Mary Kay Place.
• Suspense dramatique basé sur la vie professionnelle et privée de Karen Silkwood qui mourut mystérieusement en 1974 alors qu'elle tentait de mettre en évidence les dangers de radiations dus au plutonium émanant de la centrale où elle travaillait.

Strange Invaders
Réal. : Michael Laughin. « Orion/EMI ». *Scén. :* M. Laughin, William Condon. *Avec :* Paul LeMat, Nancy Allen, Diana Scarwid, Louise Fletcher.
• Une bourgade des Etats-Unis est envahie par des extra-terrestres... Le tournage se déroule à Toronto sous la direction de Michael Laughin *(Dead Kids)*.

Australie

Captain Fly
Réal. : Gilliam Armstrong. « Magic Theatre Productions ». *Scén. :* Paul Robertson.
• Comédie musicale de science-fiction d'un budget de $ 6 000 000. L'histoire se déroule à bord d'un vaisseau spatial effectuant un voyage touristique de la terre jusqu'au soleil. Le premier space-opera musical.

France

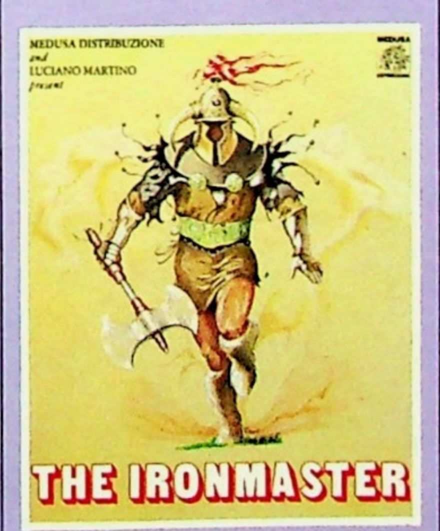
Clash
Réal. et scén. : Raphael Delpard. « Promundi ».
• Après le désolant *Les bidasses aux grandes manœuvres,* Raphaël Delpard poursuit un itinéraire fantastique amorcé voici deux ans avec *La nuit de la mort.* Dans son nouveau film, *Clash,* une jeune fille est amenée à passer quelques jours dans une usine désafectée afin de garder le butin d'un hold-up. Un lieu étrange et inhospitalier où elle rencontrera un homme mystérieux, incarnation d'un cauchemar qu'elle fait régulièrement toutes les nuits depuis son enfance.

Névrose
Réal. : Cerrone/Andrzej Zulawski. « Cerrone Films/Hachette Première ». *Avec :* Victor Lanoux, Fanny Cottençon, Richard Berry.
• Paru aux Editions Fayard, « Névrose », le premier roman de Jean-Marc Cerrone, plus connu jusqu'alors pour ses talents musicaux (des millions d'albums disco vendus de par le monde), devient un film mis en scène par Cerrone lui-même, assisté du cinéaste Andrzej Zulawski *(Possession). Névrose,* baigné d'une atmosphère étrange qui ne tarde pas à basculer dans le fantastique, la folie et l'horreur, se déroule dans une villa au bord de la mer où le personnage principal du récit, après un séjour en clinique, espère retrouver calme et vie familiale...

Italie

Il dominatore del ferro/The Ironmaster/La guerre du fer
Réal. : Umberto Lenzi. « Dania ».
• Affrontements multiples entre deux tribus à l'époque préhistorique pour la conquête du pouvoir. L'une vient d'inventer une arme révolutionnaire : l'arc. L'autre découvre le fer...

FILMS EN PRODUCTION



Etats-Unis

Tales of the Acient Empire
« Groupe one »
• Suite de *L'épée sauvage* dont les recettes aux Etats-Unis ont dépassé espérances et pronostics. Ce nouveau chapitre des aventures du Prince Talon sera réalisé entièrement en Europe (sur les bords du Rhin, dans la partie septentrionale du Danemark et en Espagne) avec un budget de $ 12 000 000 autorisant 16 semaines de tournage, plus de 2 000 figurants et des effets spéciaux encore plus sophistiqués. Ceux-ci sont déjà à l'étude et l'on a confié à Roger Holsberg, qui supervisa la fabrication de l'épée volante à trois lames, le soin d'inventer de nouvelles armes.

Australie

Dark Tower
Réal. : Ken Wiederhorn. « Satori Productions ». *Scén. :* Robert Avrecht.
• Une histoire de fantômes située dans l'enceinte ultra-moderne d'un gratte-ciel.

Italie

Mace - The Outcast
Réal. : Lucio Fulci.
• Comme ses confrères italiens, Fulci se lance à son tour dans l'aventure du sword and sorcery avec le producteur Giovanni Di Clemente. Il ne réalisera pas *Siegfried's Sword,* autre projet d'heroïc fantasy, mais enchaînera tout de suite après *Mace - The Outcast* avec *Alibi,* un « giallo » renouant avec le style qu'on lui connaît.

Plenilunio rosso
Réal. : Marco Tullio Giordana. « Vides International ». *Scén. :* M. Tullio Giordana, Biovani Bertolucci.
• Thriller s'articulant autour de l'enfance dramatique du personnage central, une jeune pianiste. Constituant la clef d'une série de crimes, un événement, que son subconscient a gommé de sa mémoire, l'a traumatisée une nuit de pleine lune.

FILMS EN PROJET

Etats-Unis

Jesus World
• Le producteur Russ Reid vient d'acquérir les droits du roman homonyme de Jamie Buckingham qui raconte comment un milliardaire, désirant faire pénétrer la religion dans le monde des loisirs, crée un immense parc d'attractions baptisé « Jesus World ». Le projet adopte rapidement une direction imprévue qui échappe à ses concepteurs et tourne au cauchemar, puis à l'horreur...

Gilles Polinien

John CARPENTER

THE THING
PREMIERE PARTIE

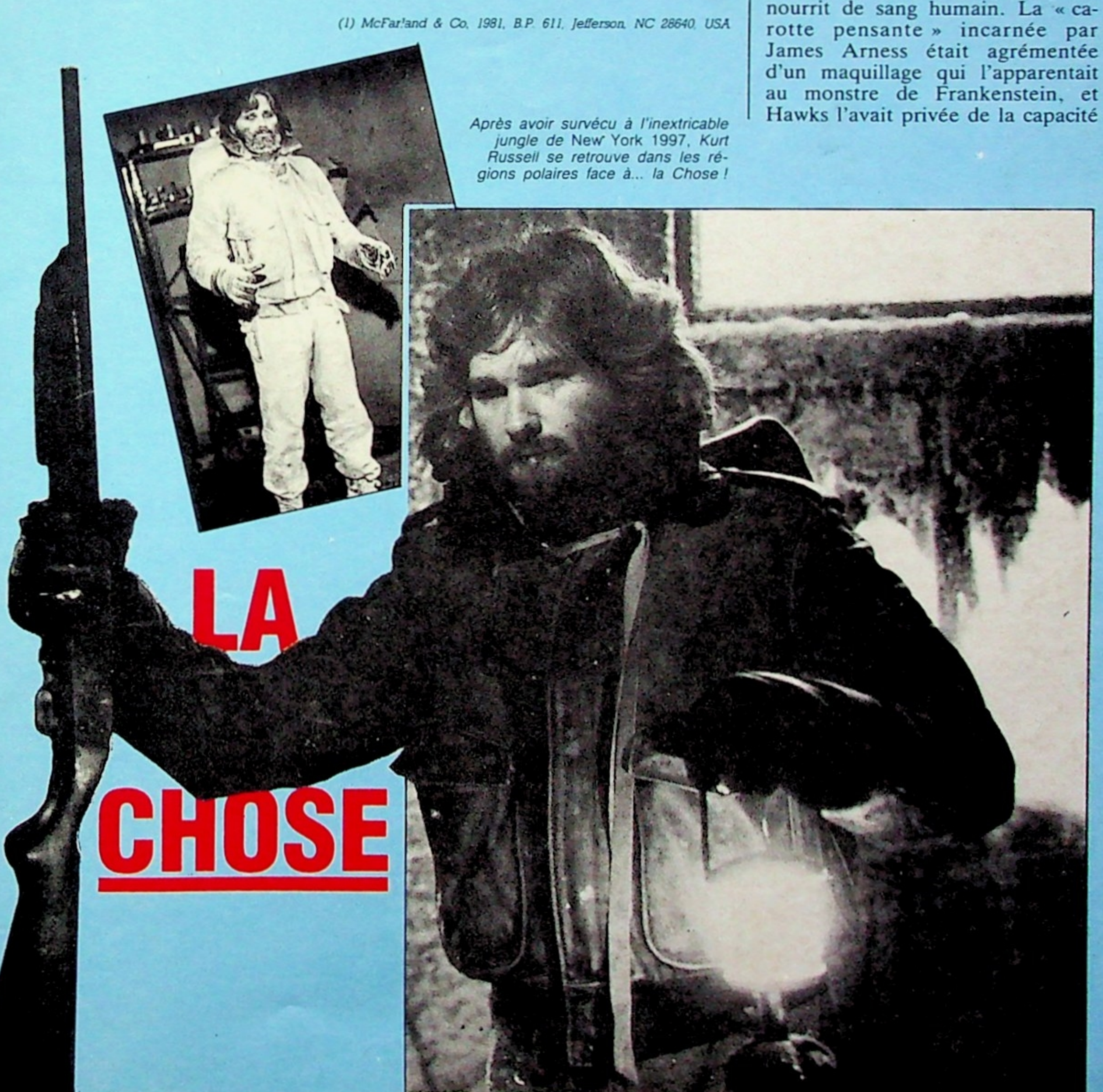
Dossier réalisé par Jordan R. FOX, Randy & Jean-Marc LOFFICIER

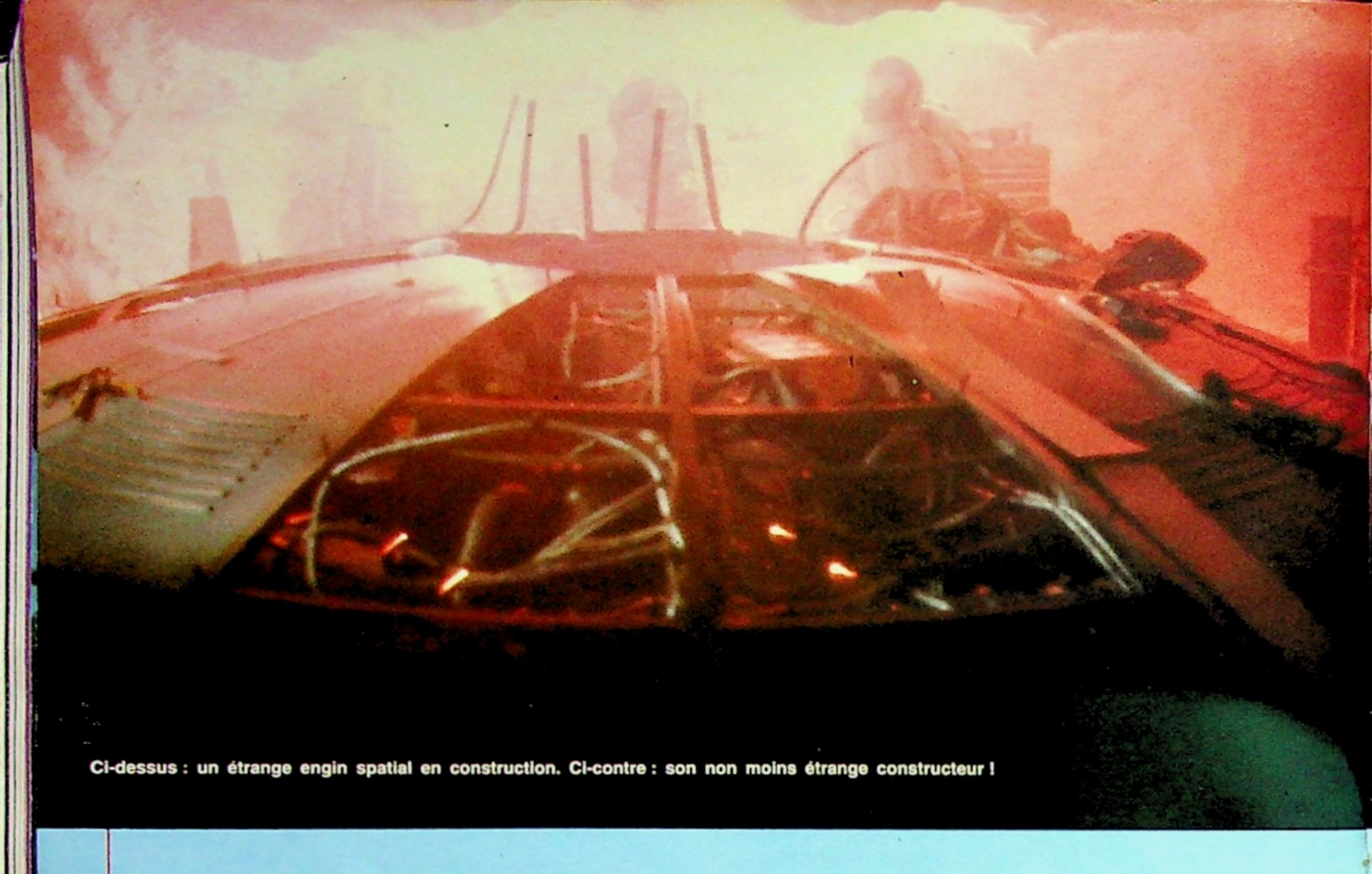
En 1938, John W. Campbell Jr devait stupéfier les amateurs de science-fiction en faisant paraître une nouvelle intitulée « Who Goes There ? », et signée Don A. Stuart, d'un pseudonyme emprunté à sa femme, Donna Stuart. Cette nouvelle, publiée par Astounding Science Fiction Magazine, fut la dernière à être signée de ce nom de plume populaire. Juste avant sa publication, Campbell devenait rédacteur en chef de la revue.
« Who Goes There ? » (« Qui va là ? ») attira l'attention de Howard Hawks, qui décida d'en faire un film, *The Thing*, réalisé en 1951 par Christian Nyby, en co-production avec la RKO, sur un scénario de Charles Lederer *(Les Hommes préfèrent les blondes)*.
On n'a pas fini de parler de la contribution de Nyby au film en général et à sa mise en scène en particulier. Selon certaines rumeurs, Hawks l'aurait laissé signer à Nyby, le monteur de ses films et son ami de longue date, de sorte qu'il puisse entrer à la Guilde des Réalisateurs. Si l'on en croit Bill Warren, l'auteur de « Keep Watching the Skies » (1), une analyse du cinéma de science-fiction des années 50, « On ne retrouve dans aucun des films ultérieurs de Nyby — et il fallut attendre 5 bonnes années après *The Thing* pour voir le suivant — l'intelligence, l'efficacité et le talent qui font la réussite de ce film. Par ailleurs, *La Chose* est bien digne d'un Hawks au mieux de sa forme ».
La Chose d'un autre monde ne tarda pas à devenir un classique du cinéma d'épouvante de toujours, et de la nouvelle science-fiction. C'est maintenant John Carpenter, l'auteur de *Halloween*, *The Fog* et *Escape From New York*, qui nous propose son adaptation de la nouvelle originale.

(1) McFarland & Co, 1981, B.P. 611, Jefferson, NC 28640, USA

« Who Goes There ? » et *La Chose venue d'un autre monde* diffèrent sensiblement sur quelques points. En réécrivant plusieurs fois le scénario, Hawks est arrivé à une vision de l'histoire originale proprement unique en son genre. C'est qu'il ne s'est pas contenté d'opérer des modifications mineures à la nouvelle, comme de déplacer l'action de l'Antarctique au Pôle Nord et d'y intégrer uune histoire d'amour — avec Nikki, qu'interprétait Margaret Sheridan. Il s'est également éloigné du texte de Campbell dans deux directions essentielles.
Tout d'abord en changeant la nature intrinsèque de la Chose. A la créature tentaculaire, d'un mètre vingt de haut, au sang vert et munie de quatre yeux rouges imaginée par Campbell, il a substitué — et probablement par souci de « réalisme »... — un être végétal qui se nourrit de sang humain. La « carotte pensante » incarnée par James Arness était agrémentée d'un maquillage qui l'apparentait au monstre de Frankenstein, et Hawks l'avait privée de la capacité

Après avoir survécu à l'inextricable jungle de New York 1997, Kurt Russell se retrouve dans les régions polaires face à... la Chose !





Ci-dessus : un étrange engin spatial en construction. Ci-contre : son non moins étrange constructeur !

que lui avait conférée Campbell de s'emparer des esprits comme des corps humains, ainsi que de son don de télépathie.

De ce premier remaniement opéré par Hawks découle directement le second : plutôt que de se préoccuper essentiellement de découvrir qui était la Chose, Hawks avait choisi de faire de son film une pure et simple confrontation du style « C'est eux ou nous. » Non seulement cette vision de l'affaire l'assurait d'une meilleure réception de la part du public des années 50, mais elle lui permettait d'organiser son scénario suivant un rythme soutenu.

De ce fait les personnages se retrouvent assiégés par l'ennemi et contraints de vendre chèrement leur peau — situation qui n'est pas sans rappeler le western classique, genre bien connu de Hawks.

Par contraste, John Carpenter s'est attaché à l'histoire originale dans laquelle le thème dominant est cette aptitude de la Chose à changer d'aspect. Dans ces circonstances, détruire la créature était presque moins important que parvenir à l'identifier. Et grâce aux progrès considérables réalisés par la science des effets spéciaux, il était maintenant possible de représenter la Chose, sinon tout à fait telle que Campbell l'avait conçue, du moins susceptible de se changer en un être capable d'assimiler les hommes et les animaux.

La Chose de Rob Bottin et Roy Arbogast est à bien des égards, et en tout cas certainement plus que celle incarnée par James Arness, la vedette du film. La folie furieuse de la créature de Hawks, qui ne cherchait après tout qu'à se procurer un peu de sang humain pour survivre et se reproduire, fait place dans le film de Carpenter à des sentiments plus complexes. Certes, l'entité qu'il nous montre tue et s'approprie la physionomie de ses victimes, mais en outre, et comme dans la nouvelle de Campbell, elle s'efforce désespérément de construire une soucoupe volante afin de quitter le monde sur lequel elle a échoué par accident...

Notons ici un détail intéressant : chez Carpenter, de même que chez Campbell, du reste, l'Envahisseur serait tombé du ciel 100 000 ans auparavant, alors que Hawks, toujours obsédé de crédibilité, ne faisait s'écraser le vaisseau spatial sur Terre que quelques jours avant sa découverte. Un détail amusant nous est révélé par un article récent : Hawks se serait aliéné l'U.S. Air Force en réglant ses comptes avec l'engouement pour les soucoupes volantes et autres OVNI qui faisait fureur dans les années 50 ! Quoi qu'il en soit, le fait de s'attacher essentiellement au thème du « caméléon extra-terrestre » devait amener Carpenter et son scénariste, Bill Lancaster, à choisir de s'intéresser aussi à un élément sous-jacent de la nouvelle de Campbell : la paranoïa. Mais contrairement à celle des années 50, qui s'attaquait à un ennemi venu du dehors, la paranoïa orchestrée par Carpenter s'exerce bien sur un ennemi intérieur. L'intrus est maintenant l'un des nôtres !

C'est ainsi que pour mieux aborder cette notion, l'équipe travaillant dans l'Antarctique — on aura noté au passage que l'action se déroule dans son cadre originel — a été réduite à douze membres, qui retrouvent par ailleurs leurs noms, que Hawks n'avait pas cru devoir conserver. Et, comme chez Campbell, il n'y a pas de femme dans l'histoire, de sorte que, pour rapporter une remarque plutôt sexiste de Bill Lancaster, « les scènes d'amour ne viennent pas ralentir l'ac-



tion. ». Il y a quand même une poupée gonflable...
La désolation de ce désert glacé, le fait que la poignée d'hommes soit emprisonnée, face à un ennemi venu d'ailleurs, tout cela ne pouvait manquer de fournir à Carpenter un terrain favorable pour implanter une nouvelle et sinistre vision de la lutte pour la survie de l'homme placé dans des conditions invraisemblables. Au lieu de rechercher à tout prix les effets à la Hawks, *The Thing* se rapproche bien davantage de l'esprit de *Assault on Precinct 13,* ou de *Escape from New York.*
Contrairement à ce qui se passe chez Campbell comme chez Hawks, le film de Carpenter se termine mal. Bien sûr, les hommes sortent victorieux de l'affaire, mais ce n'est pas un triomphe. Et la conclusion serait plutôt : « Restez vigilants, continuez de surveiller le ciel... »
La fin de *The Thing* nous laisse perplexe quant au vrai vainqueur de l'histoire...
Voilà près de six ans, Stuart Cohen, le co-producteur du film, se rappela une nouvelle qu'il avait lue étant enfant et qui lui avait beaucoup plu tout en lui faisant une très forte impression. C'était bien entendu « Who Goes There ? » qu'il parvint à retrouver et relut. C'est alors que les producteurs David Foster et Lawrence Turman conclurent avec lui que c'était le sujet rêvé pour faire un film.

Le tournage

John Carpenter, qui connaissait Cohen depuis des années pour l'avoir rencontré à la célèbre University of Southern California (U.S.C.), partageait l'enthousiasme du trio de producteurs pour la science-fiction en général et pour le film qu'en avait tiré Hawks, *The Thing* en particulier. On en retrouve en effet des images dans son film, *Halloween.* Tous quatre s'accordèrent à penser qu'il y avait matière à faire un nouveau film entièrement différent, et que l'entreprise semblait digne d'être poursuivie. Après qu'un accord ait été conclu, Bill Lancaster fut engagé pour écrire le scénario.
Le 24 août 1981, le tournage démarre dans les studios de l'Universal, à Los Angeles. Pendant trois mois l'équipe entière occupa plus d'une douzaine de plateaux, dont certains durent être réfrigérés jusqu'à des températures descendant au-dessous de zéro afin de reconstituer les conditions climatiques du pôle, de sorte, par exemple, que de la buée s'échappe de la bouche des acteurs.
Rob Bottin n'attendit pas le début des prises de vues pour s'attaquer aux effets spéciaux dont la conception et la réalisation devaient bien prendre toute la durée du tournage et se poursuivre encore au-delà ; ces effets spéciaux furent réalisés dans un studio distinct, celui de l'Universal-Hartland, où furent également tournées des scènes complémentaires, au cours d'une post-production qui se prolongea jusqu'au printemps 1982. Bottin se donna tellement à son travail, au demeurant parfaitement épuisant, qu'il dut être hospitalisé pour surmenage et dépression nerveuse avant même la fin de la photographie des effets spéciaux.
Une seconde équipe de prises de vues se rendit en juin 1981 sur le Glacier de Taku, dans la Calotte Glaciaire de Juneau, en Alaska. C'est là que furent tournées les images dramatiques sur lesquelles s'ouvre le film, et dans lesquelles

on voit un hélicoptère pourchasser une « créature canine ».

Mais d'autres scènes « polaires » devaient être filmées à Stewart, en Colombie Britannique. Avant de se rabattre sur la Colombie Britannique, le décorateur John Lloyd et certains autres membres de l'équipe accompagnèrent John Carpenter sur les lieux du tournage du film de Hawks, situés dans le Montana. C'est là en effet qu'apparaissait le vaisseau extra-terrestre à demi enfoui dans la neige. Si l'endroit était à tous égards convenable, en revanche, il n'y avait pas neigé depuis deux ans, de sorte qu'il fallut y renoncer.

C'est ainsi que, le 2 décembre 1981, une centaine de membres, tant américains que canadiens, de l'équipe de production (celle de Hawks ne comptait que 27 personnes !) s'installaient sur la banquise, non loin de Stewart, en Colombie Britannique, où devaient être tournés les derniers plans du film proprement dit. Cet endroit pittoresque avait été sélectionné pour plusieurs raisons : d'abord c'est le port le plus septentrional de la Côte occidentale du Canada qui ne soit pas pris par les glaces ; ensuite, de tout l'hémisphère nord, c'est la seule banquise à laquelle on puisse accéder en véhicules motorisés ; mais, surtout, la quantité de neige attendue promettait de conférer au décor la touche antarctique requise !

L'équipe de tournage et les acteurs logeaient à Stewart, une ville de 1 500 habitants qui, du temps de la Ruée vers l'or, avait compté jusqu'à 15 000 âmes. Tous les hôtels et les motels de cette bourgade étaient envahis par l'équipe, qui devait ensuite se rendre sur les lieux du tournage en hélicoptère, en car ou en mini-bus, le long d'une petite route tortueuse menant autrefois à la mine.



John Carpenter lors du tournage.

Nous nous sommes entretenus avec la plupart des protagonistes de *The Thing,* et leur avons demandé de nous parler du tournage du film.

De nombreuses semaines durant, l'équipe dut tourner en Alaska dans des conditions souvent très rudes.

Entretien avec David Foster, Producteur

David Foster est le premier membre de la Turman-Foster Co, l'autre étant Larry Turman ; à leur association, nous devons des grands succès comme *Le Lauréat*, *The Getaway*, *McCabe and Mrs Miller*, ou encore *The Great White Hope*. Rien d'étonnant à ce que le nom de David Foster ait un certain poids à Hollywood ! C'est dans son bureau cossu à l'Universal qu'il nous parle de sa contribution à *The Thing*.

J'ai commencé à m'intéresser à ce projet il y a au moins quatre ou cinq ans. J'étais encore au lycée lorsque j'ai lu « Who Goes There ? », la nouvelle de John W. Campbell Jr, qui signait aussi Don A. Stuart. A mon avis, c'est l'une des nouvelles les plus terrifiantes, les plus palpitantes qui soit. J'ai bien dû la lire trois ou quatre fois, à l'époque. Lorsque le film est sorti, dans les années 50, j'étais en troisième année à l'USC, et je dois dire que, comme la plupart d'entre nous, j'ai eu drôlement peur en le voyant ! Mais si le film était terrible pour l'époque, s'il a donné l'impression de bouleverser le monde, en fait, maintenant, il n'est plus aussi effrayant. Ça doit venir des progrès que nous avons faits.

Ne pensez-vous pas qu'il y avait une certaine exagération dans ces compte-rendus selon lesquels les gens se trouvaient mal en le voyant ? N'y avait-il pas un peu de publicité dans ces histoires ?

On a bien vu la même chose avec *L'exorciste*, alors pourquoi douter que ça se soit produit à l'époque ? Non, je crois que c'était vrai. Je me rappelle avoir vu le film en salle, dans Hollywood Boulevard, et avoir été tout simplement terrorisé, je vous le disais ! Depuis, comme je me suis intéressé au projet d'en faire une seconde version, j'ai eu l'occasion de le revoir plusieurs fois et je pense toujours que c'est un film terrible !

Sauf erreur, c'est Stuart Cohen, le coproducteur, qui vous aurait donné cette idée. Pourriez-vous nous en parler ?

Volontiers. En réalité, tout a commencé grâce à un auteur, un ami commun de Stuart et de moi. Un dimanche après-midi, il y a des années de cela, il nous a invités chez lui et c'est ainsi que j'ai fait la connaissance de Stuart qui était alors producteur à la télévision. A un moment donné, cet après-midi là, Stuart a déclaré qu'il aurait aimé se mettre à faire des films de cinéma. Il m'a demandé s'il pourrait venir me voir pour me parler d'un projet qui l'intéressait vivement. Je lui ai répondu que oui, évidemment. Et c'est ainsi que quelque temps après, il est arrivé avec un livre dont j'ai oublié le titre mais dont l'action se déroule en Amérique du Sud et parle beaucoup d'insectes... Pour autant que je m'en souvienne ! Quoi qu'il en soit, je l'ai lu mais ne me suis pas senti intéressé à l'époque. Cependant, je lui ai bien recommandé de ne pas se décourager : moi aussi, on me refusait tout le temps des tas de choses. Lorsque je vais trouver ces messieurs des studios avec un projet qui me tient à cœur, c'est eux qui n'en veulent pas ; il faut croire que c'est le métier qui veux ça !

Mais la porte était ouverte, de sorte qu'un jour il est revenu avec « Who Goes There », *The Thing*, et à ce moment-là tout ce que je viens de vous dire m'est revenu à l'esprit. Alors nous nous sommes arrangés ; seulement il n'avait pas ses entrées dans les milieux du cinéma, pour ainsi dire. J'ai donc emmené Larry voir Ned Tanner, à l'étage au-dessus, qui a aussitôt déclaré être intéressé.

Ned Tanner est un personnage important à l'Universal (2). Avez-vous en queque sorte des relations privilégiées avec ce studio ?

Absolument pas. Lorsque nous avons fait *Caveman* c'était pour les Artistes Associés ; le film canadien *Tribute* a été financé et distribué par la Fox. *The Thing* est complètement Universal, c'est vrai. Mais c'est pour l'EMI que mon associé, Larry Turman, vient de mettre en scène un film intitulé *Second Thoughts*, que l'Universal va d'ailleurs distribuer. Pour cette compagnie, nous avons encore fait un petit film qui a eu beaucoup de succès : *Heroes*...

Cela dit, les relations personnelles que j'ai avec Ned Tanner remontent à très longtemps, à l'époque où il était attaché de presse pour MCA (3) ; un *très jeune* attaché de presse, tandis que je n'étais qu'un *jeune* attaché de presse ! Je l'aime beaucoup ; et mon associé s'entend également très bien avec lui. Pour tout ce qui concerne les films, c'est un homme extrêmement rigoureux, honnête et il s'en occupe beaucoup. Lorsqu'on lui demande de lire un synopsis et qu'on lui en parle, il réagit absolument comme si c'était lui qui devait faire le film ; c'est la seule personne que je connaisse dans ce milieu qui réagisse de la sorte.

Et si nous restons ici, à titre non exclusif, c'est avant tout, je crois, parce que nous nous respectons mutuellement ; nous nous faisons du bien les uns aux autres ! Nous avons fait pour lui quelques films qui ont bien marché, et j'ai toutes raisons de croire que celui-là lui donnera également des satisfactions.

Est-ce la première personne à qui vous soumettez vos projets ?

Oui, indiscutablement. Toujours en raison de ce respect dont je vous parlais. Mais dans ce cas précis, nous n'étions pas propriétaires des droits et il a fallu se bagarrer pour les obtenir. Apparemment, il y a des années, quelqu'un avait fait l'acquisition d'un grand nombre de projets de la RKO, dont *The Thing*. Nous avons retrouvé la trace du coupable et quand nous avons réussi à le joindre, c'était pour apprendre qu'il avait revendu ses droits à un agent de la William-Morris qui avait l'intention de se lancer dans la production mais n'arrivait à rien. Par bonheur, nous avions le même homme d'affaires, et lorsque je l'ai appelé, il m'a avoué qu'il serait ravi de céder ses droits. C'est comme ça qu'Universal les a rachetés pour nous.

Aviez-vous les droits de la nouvelle originale ou du film ? Ou les deux ?

Les deux, effectivement. Ils sont étroitement liés. Lorsque l'Universal eut acquis les droits, Ned Tanner nous a suggéré de prendre contact avec Tobe Hooper, qui se trouvait dans les studios où il tournait *Massacre à la tronçonneuse* et cherchait autre chose à faire. Nous l'avons rencontré plusieurs fois et sommes parvenus à un accord. L'idée l'enchantait littéralement. Pour finir, nous étions prêts, il allait s'y mettre puis, pour une raison quelconque, ça ne s'est pas fait. Je ne sais pas pourquoi, mais ça n'a pas marché.

Nous sommes ensuite allés voir l'auteur suivant sur la liste : Bill Nolan. Mais là non plus, ça n'a pas marché ! Nous commencions à nous sentir très frustrés ; nous avions toutes sortes d'entretiens avec des scénaristes, mais sans aboutissements d'aucune sorte...

C'est alors que nous avons eu l'idée de simplement demander un synopsis à nos auteurs, et non plus un scénario. De la sorte, nous n'aurions que 15 ou 20 pages à lire pour savoir ce qu'ils auraient mis dedans. Ce qui n'a pas donné de résultats non plus ; de sorte que *The Thing* a été mis au réfrigérateur pendant un moment.

Nous n'étions pas seuls à nous sentir démoralisés : tout le monde, au studio, éprouvait un peu le même sentiment. C'est qu'ils dépensaient de l'argent pour rien et commençaient à se demander pourquoi les scénaristes ne tiraient rien du sujet.

Et puis un jour, dans la conversation, Stuart glissa incidemment qu'il était allé à l'Université avec John Carpenter, ce jeune metteur en scène que je ne connaissais pas. Il me semble d'ailleurs qu'à ce moment-là, peu de gens connaissaient son nom. A l'époque, il avait écrit ou était en train d'écrire « Les yeux de Laura Mars ». Nous nous sommes procuré des copies d'*Assault on Precinct 13* et du film qu'il avait fait à l'USC (4), que nous avons visionnés. Nous fûmes tous captivés. Et quand on pensait au peu d'argent avec lequel il avait fait ces films, on voyait tout de suite qu'il savait où il mettait les pieds, même avec des moyens très limités. Nous l'avons donc rencontré et lui avons enfin proposé d'écrire et de

---

(2) C'est le Président !

(3) La société-mère de l'Universal.

mettre en scène *The Thing*. C'est une proposition douteuse puisqu'aussi bien, après les trois échecs successifs, le studio ne voyait plus le projet d'un très bon œil. Et puis, en même temps, quelqu'un d'autre, à l'Universal, lui proposa un autre scénario à écrire avec une option pour la mise en scène. Il n'était pas assuré de mettre le projet en scène, bien sûr, ce n'était qu'une option, mais il avait suffisamment confiance en lui-même pour savoir que s'il écrivait un bon scénario il serait capable de le diriger. Et rien que pour écrire le scénario on lui proposait davantage que ce que nous lui offrions pour le réaliser ! C'est ainsi qu'il accepta cette autre proposition — mais ce n'était pas de gaieté de cœur, je vous l'assure. Il ne parlait que d'une chose : lorsqu'il était enfant Howard Hawks était son idole et il avait une passion pour *The Thing*... Mais notre dessein lui paraissait un peu fumeux, en raison des trois forfaits qui l'avaient précédé ; l'autre, un projet de long métrage intitulé *Lightning*, avait au moins l'avantage d'être encore vierge et inédit, et il finit par l'accepter. De sorte que nous attendîmes de nouveau.
Pour nous résumer, son agent nous a rappelés près d'un an plus tard. John venait de faire un petit film, *Halloween,* et le sujet qu'on lui avait confié n'avait pas abouti...

Le Studio voyait-il arriver ce nouveau réalisateur d'un bon œil ?

Très mauvais, au contraire ! Personne ne le connaissait. On le considérait avec intérêt, certes, mais un intérêt de pure forme. *Dark Star* était un petit film d'étudiant, intéressant, mais sans plus. Par bonheur, je me plais à penser que nous avons su reconnaître en lui des qualités que les autres ne voyaient même pas.
Quoi qu'il en soit, David Gersh nous a appelés pour nous signaler qu'entre temps, après l'échec du projet de l'Universal, John avait fait *Halloween,* qui les enthousiasmait tous. Et il voulait que nous le voyions, parce que John avait toujours envie de faire *The Thing*. C'est comme ça que Larry, Stuart et moi-même sommes allés voir le film et avons été littéralement renversés. Nous décidâmes alors d'attendre la sortie de son film, parce que si nous avions raison, avec lui, nous détenions une carte maîtresse ; et si nous avions tort, de toute façon, personne ne voudrait de notre sujet, alors... Mais nous avions raison, bien sûr ! Nous sommes donc retournés voir Ned Tanner et lui avons dit : « *Hallowen !* ». A quoi il a répondu : « Quel metteur en scène ! ». Sur quoi nous lui avons expliqué qu'il avait envie de faire *The Thing*. Et Ned a rétorqué : « Faisons préparer le contrat ».
A ce moment-là, nous avions notre metteur en scène mais toujours pas de scénario ! Nous songeâmes alors qu'il

(4) *Dark Star.*

Le crescendo horrifique du film débutera avec le massacre des chiens de l'expédition scientifique, perpétré par une immonde créature...

pourrait être intéressant de faire appel à un scénariste qui n'avait rien à voir avec la science-fiction, de sorte qu'il ne soit pas prisonnier du thème. Il le découvrirait d'un point de vue visuel et nous partagerions sa découverte avec lui. Nous étions tous d'accord pour nous écarter un peu du genre et faire appel à quelqu'un qui n'était pas spécialiste de la question. C'est ainsi que nous entreprîmes Bill Lancaster.

Nous voyons encore une conséquence du progrès dans le fait que vous êtes allé tourner en Alaska. Comment cela s'est-il passé ?

Il s'est vraiment passé beaucoup de choses en même temps, surtout ! Je crois que le premier film avait été tourné dans une chambre froide ou en studio, sur un plateau réfrigéré. Ce qui n'était pas mal pour un film de l'époque, en noir et blanc.
Mais nous, nous sommes partis pour Juneau, en Alaska, et sur la banquise en Colombie Britannique, juste à la frontière avec la partie canadienne de l'Alaska. Du point de vue logistique, c'était monstrueux ! Il n'y avait même pas un Holiday Inn à proximité ; rien du tout. Juste un petit motel. Mais nous y sommes parvenus, et c'était vraiment très excitant !
Pour tout vous dire, si nous avions pu le faire dans l'Antarctique nous y serions allés, mais c'était vraiment impossible ! Il n'y avait pour le coup absolument aucun hôtel ! (Rire).
Nous avons envoyé John Lloyd, notre architecte-décorateur, faire un tour en Amérique du Nord et nous avons obtenu de l'Institut Géographique de Washington des documents d'archives cinématographiques sur l'Antarctique. Nous nous les sommes fait projeter afin de nous rendre compte de l'allure qu'avait la région. Là-dessus, John Lloyd a entrepris une série de déplacements pour repérer des endroits ressemblant à ceux que nous avions vu dans ces films. C'est comme ça qu'il est allé dans le Montana, le Wyoming, l'Idaho et, dans tout le Nord et l'Ouest des Etats-Unis ; mais quand ce n'était pas trop montagneux, il y avait trop de cailloux, et sinon, c'est qu'il y avait bien trop de sapins... Enfin, et surtout, on aurait dit que c'était le printemps partout ! (Rire.) De sorte qu'il s'est retrouvé au Canada, puis, encore plus à l'Ouest, en Alaska, en Colombie Britannique, où il a fini par trouver ce que nous cherchions.

Qu'est-ce que vous a tout d'abord attiré dans la nouvelle ?

Il se trouve que je suis un producteur qui croit aux histoires et à la psychologie des personnages plus qu'à tout autre chose. « Who Goes There ? » est à ce titre un exemple parfait de terreur













psychologique, ou de paranoïa ; de ce qui peut arriver à des hommes ordinaires placés dans une situation extraordinaire. Les effets spéciaux apportent un plus indiscutable, mais nous aurions pu nous en passer ; ç'aurait toujours été une histoire palpitante sur l'homme opposé à son *alter ego*. En nous faisant projeter des films sur l'Antarctique, nous avons vu comment vivent ces gens-là, ce qu'est la vie des savants qui s'y trouvent. C'était passionnant. Mais maintenant, vous y ajouterez un monstre et ça devient vraiment grandiose ! Lorsqu'on parle de Bill Lancaster, tout le monde pense immédiatement à *Bad News Bears*, mais nous avons lu les autres scénarios de Bill qui n'avaient rien à voir avec *Bad New Bears* et nous fûmes certains d'avoir trouvé notre homme.

Nous avions donc un scénariste, le financement, et tout ce qu'il fallait ! Commencèrent alors des réunions avec Bill, John et nous trois, jusqu'au moment où nous eûmes nettement l'impression qu'il vaudrait mieux laisser John et Bill travailler ensemble, tout seuls. Après les réunions de groupe, ils se mirent donc au travail tous les deux, après quoi John dut s'absenter pour la pré-production de *Escape From New York*. Ça n'empêchait pas Bill de préparer le scénario pendant ce temps-là. Ensuite, John partit pour Saint-Louis, où il tourna le film tandis que Stuart, Larry et moi restions sur place. Bill termina le scénario et nous le soumit alors que John était toujours à son film. Nous trouvâmes très bon le projet de Bill, mais nous ne voulions évidemment pas le soumettre à l'Universal avant que John, l'ait vu. C'est ainsi que nous le lui envoyâmes par exprès. Il devait le lire le week-end suivant et nous le renvoyer en disant qu'il le trouvait parfait et qu'on pouvait y aller. Le Studio raffola aussi du scénario et suggéra qu'il le réalise lorsqu'il aurait terminé *Escape From New York*.

Pour quelles raisons peut-on avoir envie de refaire un classique du cinéma ?

Nous en avons débattu en long et en large. A mon avis, c'est parce que Hawks, Nyby et les autres, avaient choisi de traiter un aspect de la nouvelle originale, mais pas celui que je considère, personnellement, comme primordial, fondamental : le thème de la paranoïa ; des hommes, des amis se dressant les uns contre les autres à cause du soupçon que l'adversaire est peut-être un extra-terrestre qui peut s'emparer de votre corps... Il y avait vraiment une histoire à raconter, là-dedans, et pas seulement des effets à faire. C'était une idée très excitante ! Mais ce n'est pas l'aspect des choses qu'ils avaient décidé d'aborder, tandis qu'au contraire nous en avons fait le nœud même de notre histoire. Notre version de *The Thing* n'est pas un film de deux heures, plein de monstres et d'effets spéciaux...
Il me semble que c'est la première fois que John s'est à ce point préoccupé d'approfondir les personnages, de raconter une histoire ; sans oublier, évidemment, les gadgets que les spectateurs aiment voir aujourd'hui : les effets spéciaux spectaculaires et les moments de suspense intense.

Voilà, je pense, ce qui nous a intéressés dans l'affaire et nous a donné envie de faire le film. Ce ne sont pas les films des années 40 ou 50 que les gens ont envie de refaire qui manquent ; mais ça ne coûte rien d'en parler. En fin de compte, il faut s'impliquer et dire : « Voilà *ce* que je veux faire, et voilà *pourquoi* je veux le faire ».

L'une des raisons les plus évidentes, c'est certainement le progrès technique ; vois Jim Arness gesticuler dans un costume, c'était sans doute efficace et ça dû faire peur à pas mal de spectateurs à l'époque, mais maintenant on peut faire des modèles réduits de monstres, des maquettes animées, utiliser le latex et la plastiline, et Dieu sait encore quoi ! On peut faire toutes sortes de choses à l'écran, sans trucages, comme si elles se produisaient directement devant vous, juste comme Rob dans *The Howling*. Il n'y a pas de trucages photographiques dans le film ; les apparitions de la Chose ne font appel à aucun effet optique. Tout ce qu'on voit, on l'a filmé tel quel. Et c'est littéralement exaltant.

Comment vous êtes-vous réparti les tâches, Larry Foster, Stuart Cohen et vous-même ?

Eh bien, Larry était sur un autre film, à ce moment-là, de sorte que nous avons divisé le travail pour éviter de faire deux fois la même chose. C'est ainsi qu'après le retour de John Llyod, les premiers repérages ont été faits par Stuart qui a ensuite veillé à cet aspect des choses. Quant à moi, je me suis occupé de la distribution et du budget avec John, à New York.

Je dis toujours qu'en réalité, s'il a bien fait son travail de producteur, celui-ci n'a pour ainsi dire plus rien à faire au cours du tournage proprement dit. Sauf, s'il a l'intention de se fourrer dans les jambes de tout le monde, ce qui n'était nullement mon intention ! Pour moi, chaque film porte en lui des problèmes qui lui sont propres, inhérents à son domaine, mais je crois sincèrement qu'il faut toujours laisser les professionnels faire leur métier. Je ne suis pas un producteur négatif. Ce n'est pas à moi d'apprendre aux gens à faire leur travail.

Seulement, si je vois quelque chose qui ne marche pas, ou qui pourrait marcher mieux, je le dis, et on le refait.

Certains producteurs ont été sevrés aux effets spéciaux...

Eh bien, pas moi ! Je crois que, d'une certaine manière, j'ai tout appris dans *Caveman*. C'est là que j'ai vraiment vu ce qu'étaient tous les pièges, et c'était très instructif. Cela dit, dans *Caveman*, les effets spéciaux reposaient essentiellement sur l'animation, alors que ceux de *The Thing* résident surtout dans le maquillage ; encore qu'il y ait aussi certaines animations, et des méca-

nismes... Mais j'ai vraiment beaucoup appris grâce à *Caveman*. J'ai appris en particulier que la première prise d'un monstre ne marche pas éternellement, et qu'il faut souvent la revoir !

Avez-vous tenu le budget ?

Oui. C'était un budget de 15 millions de dollars environ. Nous y avons rajouté certains éléments dont nous aurions pu nous passer, mais nous pensions qu'ils apportaient vraiment quelque chose au film ; nous sommes donc allés voir nos amis de l'Universal pour leur expliquer que « si nous rajoutons telle et telle chose au film, celui-ci coûtera bien évidemment tant de dollars en plus, mais il en sera grandement amélioré. Cependant, si nous ne le faisons pas, ce sera toujours un bon film ». Eh bien, pour la plupart, ils étaient d'accord.

La production s'est-elle bien passée, dans l'ensemble ?

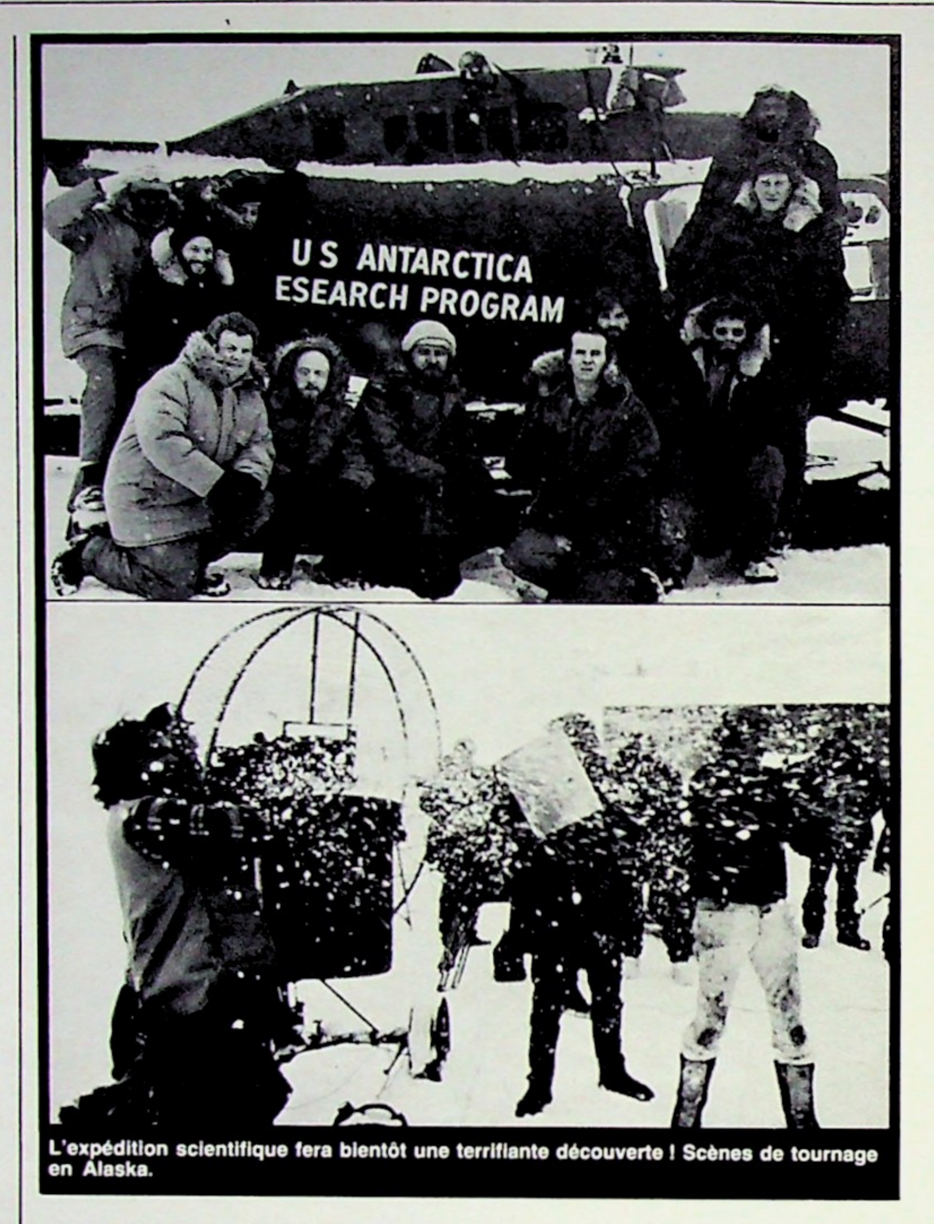
Oui, en général, et c'est assez surprenant ! Alors que, si j'ai jamais pensé qu'un film serait plein d'embûches, pour des raisons techniques surtout, c'était bien celui-là. J'imaginais déjà qu'en Alaska et en Colombie Britannique le froid ferait geler les caméras, mais il ne s'est rien produit de pareil. Nous avions fait construire des cabanes dans lesquelles étaient entreposées les appareils lorsque nous ne nous en servions pas, et tout s'est magnifiquement déroulé ; et surtout, dans les délais !
Les seuls problèmes que nous ayons vraiment rencontrés étaient ceux inhérents aux effets spéciaux qui reposent sur le maquillage, car alors on n'est jamais sûr que tout va marcher du premier coup. Mais les acteurs ont été merveilleux. Avant de les engager, nous leur avons dit à tous ce qui les attendait et certains ont tiré leur révérence. Pour la plupart, ils nous ont remercié de les avoir prévenus parce qu'ils ne pensaient pas pouvoir le supporter. Quant aux techniciens, ils étaient triés sur le volet et savaient que ce serait une épreuve ; mais personne ne s'est plaint. Tout s'est passé comme sur le velours !

Et le studio n'est pas intervenu ?

Tout le monde a été merveilleux. C'était le premier film de John pour un studio, et il se demandait, ce qui est bien légitime, s'ils le laisseraient faire ce qu'il voulait ou s'ils mettraient constamment leur grain de sel et voudraient tout diriger. Nous en avons souvent parlé, John et nous. Ça lui faisait très peur — du moins, jusqu'au moment où il a été dans le bain. Parce qu'à partir de là, il n'y a vraiment pas eu beaucoup de problèmes. Je sais que, pour lui, c'était une excellente association.

Et comment avez-vous trouvé le travail avec John ?

John est probablement l'un des metteurs en scène les plus « professionnels » que nous ayons vus. Il est tout simplement stupéfiant, je ne peux pas dire autre chose. Qu'on aille le chercher en limousine, les costumes à 500 dollars ou les restaurants à la mode, tout celui lui est égal. Donnez-lui plutôt un hamburger, une caméra, un scénario et des acteurs, et vous le verrez s'épanouir. Pour moi, il y a chez John, Lucas, Spielberg, Landis et leurs pareils quelque chose qui les distingue des metteurs en scène conventionnels. Ils ont un sens inné de ce que veulent voir les spectateurs. Et c'est pour ça qu'ils font toujours des films qui marchent. Peut-être cela vient-il du fait que, quand ils veulent voir un film, ils vont le voir en salle, au milieu du public, et non pas en projection privée, que ce soit au studio ou chez un richard de Beverly Hills...



L'expédition scientifique fera bientôt une terrifiante découverte ! Scènes de tournage en Alaska.

Pour conclure, que nous diriez-vous de *The Thing* ?

C'est un film très palpitant ! S'il fallait le résumer, je dirais que c'est un grand film de monstre très, très cher. Le *Star Wars* des films de monstres ! ■



Entretien avec John Carpenter

A 34 ans, John Carpenter ne ressemble plus guère au metteur en scène un peu hirsute de *Halloween*. Depuis notre dernière entrevue, pour *The Fog* et *Escape From New York* (5), Carpenter a mûri. Il a taillé sa moustache, et sa coiffure l'apparente davantage à l'image que l'on se fait d'un metteur en scène des Studios de l'Universal. Après tout, *The Thing* était son premier film pour une Major, et le budget qui lui a été alloué dépasse d'ores et déjà les 15 millions de dollars. D'après les estimations, les effets spéciaux auraient à eux seuls coûté plus d'un million et demi de dollars, cinq fois le budget d'un film comme *Halloween !*
Lors de notre entretien, réalisé alors que *The Thing* était encore au stade de la post-production, Carpenter nous a paru très conscient des difficultés inhérentes au projet. Certains des problèmes résidaient dans le fait qu'il n'avait aucunement l'intention de tourner un remake du film de Howard Hawks pour lequel il a, au demeurant, une très grande admiration, mais de se rapprocher tout au contraire de la nouvelle originale. Et pour ce faire, il fallut résoudre toutes les questions se rattachant à l'exposition de l'intrigue, du caractère des personnages, de la crédibilité du scénario, et bien d'autres. Mais les effets spéciaux renversants et mettant en œuvre les derniers perfectionnements de la technique telle que la maîtrise Rob Bottin devaient aussi poser problème — sans parler du tournage dans les lieux particuliers imposés par l'histoire !
Carpenter s'empresse de dire et de répéter qu'il n'est pas Hawks, et qu'il n'oserait jamais se risquer à faire usage de certains des procédés utilisés par le Maître. Ce qui ne l'empêche pas de se sentir confiant quant à l'efficacité et au potentiel horrifique de *The Thing*.

(5) Voir l'Ecran Fantastique n° 13 et 17 qui a publié des dossiers sur ces deux sujets.

Deux semaines après la sortie aux Etats-Unis du film, qui fut accueilli par un public rien moins qu'enthousiaste, et bon nombre de critiques défavorables, Carpenter avouait sa déception dans un entretien accordé au Los Angeles Times :
« Ça me laisse vraiment perplexe, parce que j'ai bien l'impression d'avoir fait avec *The Thing* l'un de mes meilleurs films », disait Carpenter. « Je me demande comment on pourrait être plus efficace, faire plus peur ou aller plus loin qu'avec ce film. Que pourrait-on ajouter ? Je ne vois pas ce que l'on pourrait faire de mieux dans le registre des effets spéciaux que nous avons utilisés ».
Sans doute, mais c'est aussi ce que l'on disait après *Frankenstein !*
Cela dit, la perplexité de Carpenter est compréhensible. Mais un très gros budget, des effets spéciaux sans précédent et autres éléments du même calibre n'ont jamais suffi à faire un film d'horreur et lui ont peut-être même fait perdre son but de vue. A la lecture des réflexions dont il nous faisait part lors de notre entretien, il paraît toutefois évident que, même s'il n'était pas toujours en mesure de les surmonter, il était au moins parfaitement conscient de l'existence d'une kyrielle de problèmes soulevés par le projet.

John Carpenter et Kurt Russell de nouveau face à face...



Les versions originales

Quand avez-vous lu la nouvelle de Campbell pour la première fois ?

Lorsque j'étais tout jeune, mais je ne sais plus exactement si c'était dans les années 50 ou 60. Je sais seulement que je l'ai relue vers 1971 ou 1972, sur l'insistance de Dan O'Bannon dont je venais de faire la connaissance. Celui-ci n'arrêtait pas de répéter que c'était une nouvelle géniale, et pour autant que je m'en souvienne, c'est la dernière fois que je l'ai relue.
Mais je m'en souvenais bien ; et à la lecture, je l'ai encore trouvée fabuleuse. Elle est un peu difficile à lire, au début, mais tout d'un coup on rentre dans l'histoire et je crois que c'est la meilleure nouvelle de science-fiction de tous les temps.

Et à quelle époque avez-vous vu le film de Hawks pour la première fois ?

En 1952, lors d'une ressortie. Mais je l'ai revu cinq ou six fois à l'Université et j'ai été très impressionné. Et même après m'être mis à faire des films moi-même, je suis encore allé le voir et je pense toujours qu'il est plus grandiose que jamais.
Lorsque je l'ai vu pour la première fois, étant enfant, le regard que je portais dessus était évidemment beaucoup moins sophistiqué et j'ai bien cru mourir de peur. C'était un film très fort pour l'époque, et à mon avis il a ouvert une brèche dont les gens n'ont pas conscience ; il a d'ailleurs par la suite été plagié par tous ceux qui ont fait des films d'épouvante et de science-fiction. On y retrouve les mêmes conflits entre les savants et les militaires, le monstre est toujours abordé de la même façon, etc.
J'ai d'abord vu le film. Au moment de la sortie, il y avait un livre en librairie. Ça m'est revenu des années plus tard : c'était la nouvelle intitulée « Who Goes There ? », mais alors retitrée « La chose d'un autre monde ». C'est seulement à ce moment-là que j'ai fait le rapprochement !

Vous êtes-vous alors dit que le seul rapport entre les deux pouvait bien n'être que celui-ci ?

Ils se sont inspiré de la situation, du fait que le monstre avait atterri dans les glaces, mais c'est vrai, ils n'ont pas gardé grand'chose d'autre. Seulement, maintenant, je vois pourquoi ! Ayant réalisé dans notre film, notre version de la nouvelle, je sais à quel point il était incroyablement compliqué d'en rendre certains éléments à l'écran. Presque impossible, même. Non seulement pour ce qui concerne la créature, mais la dynamique des personnages, et puis ce qui se passe lorsqu'ils se rendent compte que l'un d'entre eux — voire plusieurs ! — n'est qu'un extra-terrestre.
Il y a tant de choses à dire à la fois et il est parfois tellement difficile de les faire passer à l'écran que je comprends pourquoi ils y ont tout simplement renoncé. C'est ainsi que nous-mêmes avons dû abandonner l'idée que la Chose était télépathe ; cela n'aurait fait que rajouter 55 éléments à exposer dans le film, sans compter tous ceux auxquels il nous fallait déjà veiller, alors nous avons purement et simplement laissé tomber.
Par ailleurs, ça nuisait à la cohérence du scénario : si la Chose savait lire dans l'esprit des gens, connaissant tout ce qui se passait dans leurs têtes, il ne lui aurait pas fallu une heure pour venir à bout de l'équipe entière...

Regrettez-vous d'avoir dû ignorer certains autres aspects du texte de Campbell, ou du film de Hawks ?

Oui, beaucoup de choses, en fait. Nous avons été amenés à faire des coupes sombres dans la nouvelle pour construire un scénario qui tienne debout. Beaucoup de détails ont disparu pour cette raison, et nous n'avons pour

ainsi dire conservé que les prémisses de départ. Le plus problématique, c'était de maîtriser les personnages : il y en avait 37 dans la nouvelle ; or, il aurait été impossible de dominer une telle situation de sorte que nous avons réduit leur nombre à 12 — ce qui est déjà bien suffisant !

L'étude des caractères n'était pas simple, et c'était même notre plus grosse contrainte. La prudence s'impose dans ce domaine, faute de quoi le public s'ennuie très vite. Les spectateurs aiment bien se raccrocher à un personnage principal ; ça ne marche pas s'il y a trop de monde à l'écran.

Hawks avait fait une utilisation très habile des personnages. On voyait les gens se parler, échanger des dialogues très rapides. Sa mise en scène était remarquable. Jamais je n'aurais pu m'en sortir comme lui ; et puis, d'abord, je n'aurais même pas essayé !

L'emploi qu'il fait des personnages est aussi intéressant : les savants forment un groupe très lié, mais cependant ses membres ont chacun leur personnalité, leurs préoccupations, de même que les militaires, le héros ou sa petite amie.

L'arrivée de Carpenter

A quel moment avez-vous commencé à penser que vous pourriez être amené à faire *The Thing ?*

Tout a commencé grâce à l'un de mes amis de l'USC, Stuart Cohen. Son idée de base consistait à refaire *The Thing*, mais en restant plus fidèle à la nouvelle originale. A cette époque-là, il travaillait à l'Universal. Il y est resté près de 7 ans producteur de films pour la télévision.

Il voulait donc monter le film et me le faire mettre en scène. C'est ainsi qu'il s'est engagé à faire un remake et à ce moment-là, David Foster et Larry Turman ont été pressentis pour le produire. Ils ont accepté le projet et se sont mis d'accord avec Universal. Et puis, ils ont commencé à chercher des scénaristes et des metteurs en scène. Ils ont d'abord demandé à Tobe Hooper et Ken Hinckel ; la réputation de Tobe était alors assise sur *Massacre à la tronçonneuse*, et si on m'avait donné la question, j'aurais également répondu que c'était le metteur en scène rêvé pour *The Thing*.

Ils se sont alors attaqué à un synopsis dont Hinckel a dû faire la plus grande part, que j'ai lu par la suite et qui ne marchait pas. Ils ont poursuivi leur tâche, mais il n'était alors plus question pour eux que d'écrire le scénario, et ils en ont fait plusieurs ; mais sans succès. Je ne saurais décrire leurs projets... Ils ne se rapprochaient guère de la nouvelle ; ils partaient dans d'autres directions, modifiaient le monstre, s'efforçaient de lui faire faire d'autres choses, de lui donner une apparence différente, mais c'est tout.

Et puis, en 1978 ou 1979, on a fait appel à moi. Nous avons eu un entretien. J'ai expliqué à David Foster que j'avais très envie de faire ce film. Nous avons également rencontré des dirigeants de l'Universal, mais ils ne savaient alors pas qui j'étais. Ils avaient visionné *Halloween*, qui ne leur avait pas du tout plu, et n'étaient jamais revenu me voir. Les choses en sont restées là pour le film, et j'ai suivi mon chemin !

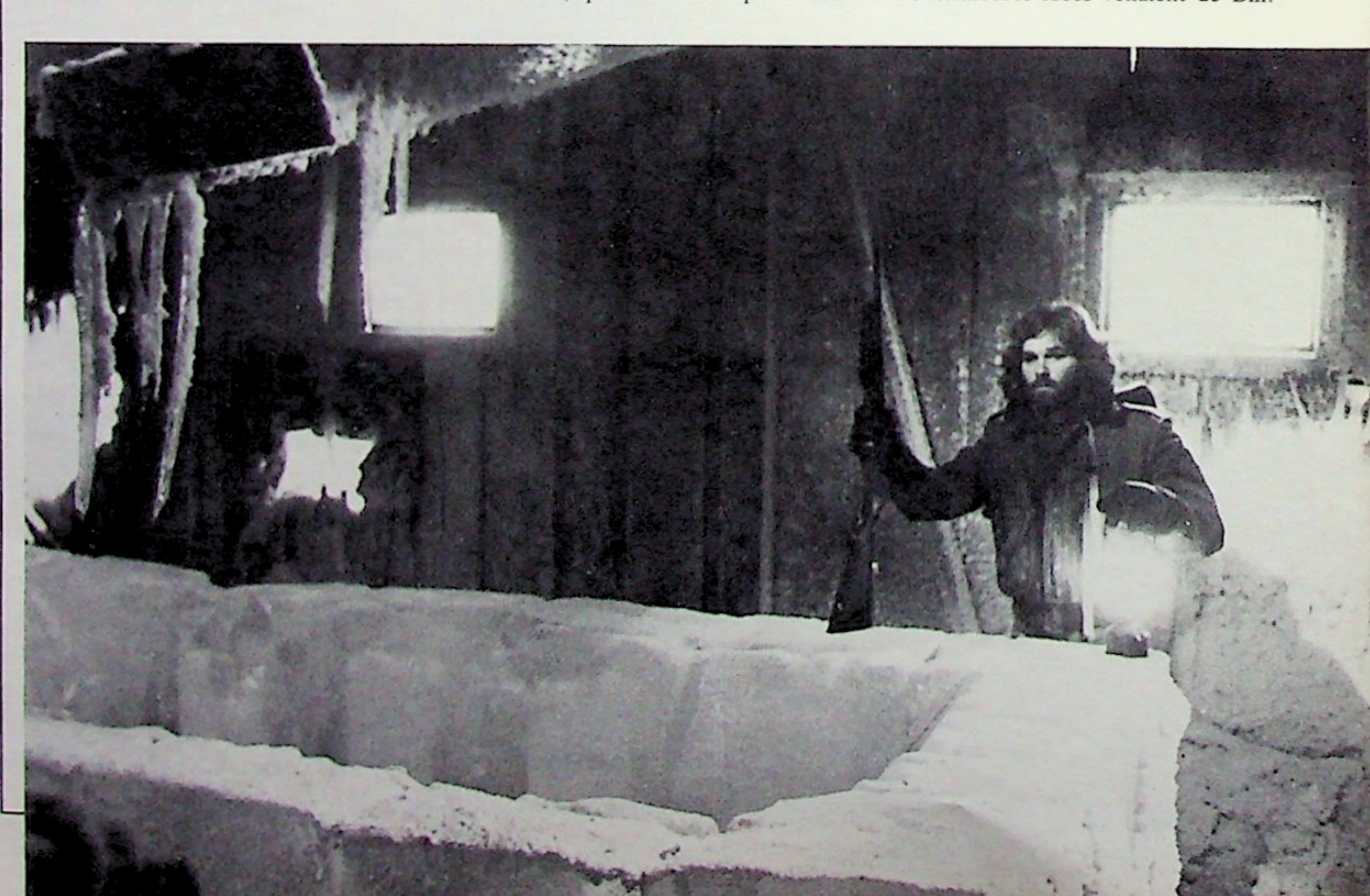
Cela s'est répété par la suite, pour autant que je m'en souvienne ; la seconde fois, on m'a rappelé pour écrire le scénario et mettre le film en scène. Ce n'était pas qu'ils tenaient tellement à moi comme metteur en scène, ou comme scénariste, d'ailleurs, mais selon eux, il n'y avait probablement que moi qui pouvais m'en sortir. Mais comme à ce moment-là on me proposait autre chose et que j'étais mieux payé en tant que scénariste, je me suis rabattu sur cette autre offre.

La troisième fois, c'était juste après la sortie de *The Fog*. Et ce coup-ci, ils m'ont dit tenir à ce que je réalise le film, mais que je n'étais pas obligé de l'écrire. En fin de compte, nous nous sommes mis d'accord pour que je prépare un synopsis, puis Bill est intervenu.

L'écriture du scénario

Qui a décidé que ce ne serait pas vous qui écririez le scénario ?

Je crois bien que c'était moi ! J'étais très occupé à ce moment-là et je n'étais pas sûr d'en avoir vraiment envie. C'est qu'il s'agit-là d'un film très difficile à écrire, et je préférerais bénéficier d'une vision extérieure des choses. Nous avons pensé à plusieurs personnes, mais les meilleures idées venaient de Bill.



Combien de temps fallut-il pour écrire le scénario ?

Un an ou deux. Il n'était pas aisé à démarrer et Bill a mis un an à en venir à bout. Il avait écrit les 40 premières pages au bout de 4 ou 5 semaines, et je ne pouvais pas y croire : dans ces 40 premières pages, il réglait pratiquement tous les problèmes d'adaptation de la nouvelle au cinéma.
Il avait tout simplement imaginé de montrer d'abord un hélicoptère pourchassant dans la neige un chien qui se réfugiait dans une base américaine. Ce n'est que plus tard qu'on comprend que tout ce qui arrive ici et maintenant s'est déjà produit dans une autre base !
J'ai tout de suite trouvé ça génial. Ça permettait de remonter en arrière et de poser les jalons de l'intrigue. Mais après les 40 pages en question, il a commencé à avoir des problèmes : c'est qu'on se retrouvait en train de résoudre une sorte d'énigme policière dans un endroit clos, et ce n'était pas facile à écrire.

Combien étiez-vous à travaillez là-dessus ?

Seulement nous deux, Bill et moi.

Et comment le scénario a-t-il évolué ?

Notre plus grosse difficulté résidait dans la nature du monstre, qu'il convenait d'exprimer clairement, et si vous croyez que ça a marché tout seul du premier coup, vous vous trompez ! Nous partions dans une direction, nous commencions à exposer les méfaits de la créature, et puis ça devenait très confus et il fallait recommencer en réduisant le tout à sa plus simple expression.
Autre problème : les 12 personnages qui ont tous, au départ, des choses importantes à dire. Ils sont à peu près au même niveau au début, mais peu à peu, c'est le personnage de MacReady qui se dégage. Nous lui avons donné un peu plus d'ampleur qu'aux autres.
Pour moi, dans « Who Goes There ? », MacReady était un peu un héros de bande dessinée : un grand gaillard, fort et puissant. Un héros d'autrefois, un peu du genre Doc Savage ; et nous avons quelque peu modifié cela aussi.

Et quelles sont les raisons qui vous ont amené à réduire le groupe par rapport à ce qu'avait fait Hawks ?

Il y en avait plusieurs, mais avant tout, notre histoire diffère sensiblement de la sienne, et il ne s'imposait plus de faire appel à autant de personnages. Et puis, je n'étais pas sûr de savoir les manipuler comme Hawks, et j'ai préféré ne pas m'y risquer !
Sa *Chose* est un très grand film, un classique du cinéma. Je n'avais aucune envie que l'on dise que le mien était un remake du sien. Je ne crois pas que j'aurais fait aussi bien que lui si j'avais dû refaire *son* film, et je n'ai pas tenté le coup.
Ils avaient beaucoup moins d'argent que nous, à l'époque, et je suis convaincu que son film tiendra le coup. Il était tellement formidable !



Quelle est la plus grande difficulté que vous ayez rencontrée au niveau de l'adaptation du scénario à l'écran ?

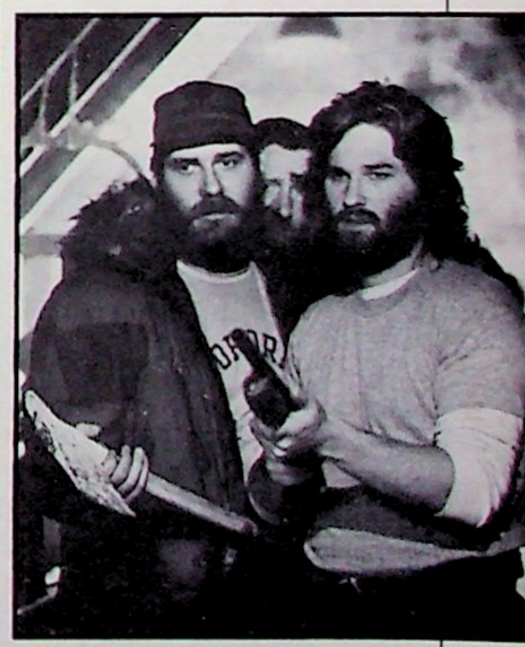
Toute l'exposition de l'histoire. Il nous fallait raconter continuellement ce qui se passait, et pourquoi. Voilà ce qui était le plus difficile. Les problèmes évoluaient constamment, et le scénario avec. Mais si nous avons modifié bien des données, c'était surtout dans un but de simplification. Comme le mode de vie et la nature de la Chose : tout devait être aussi clair et précis que possible. Nous avons attaché beaucoup d'importance à des quantités de détails secondaires traitant des relations entre les hommes et la créature : s'ils étaient eux-même la Chose, les hommes le sauraient-ils ? En auraient-ils conscience, se poseraient-ils des questions ? Et comment s'en rendraient-ils compte ?
C'est presque une question philosophique, ce problème de la prise de conscience du fait que l'on est ou non une Créature. Elle était difficile à aborder, très préoccupante. Ce n'est pas la même chose de lire une page d'un livre et de traiter la question à l'écran. Le passage de l'un à l'autre n'était pas évident. Mais d'un autre côté, il y a aussi des choses qui passent mieux au cinéma.
Encore autre chose — et si vous lisiez le scénario, vous pourriez imaginer cinq versions différentes de ce dont est capable le monstre — le mode de duplication ! Personne n'avait une idée très définie du processus. Quelqu'un émit l'opinion que la créature dévorait sa victime *et* la reproduisait, de sorte qu'on finissait avec deux créatures identiques au lieu d'une...
Nous avons revu maintes et maintes fois la façon dont la Chose prenait l'aspect de sa victime. Cela se passait-il vite ? Ou lentement, au contraire ? Et si ça mettait longtemps, par la suite, dans le film, on n'aurait pas le temps de le montrer... L'affaire se compliquait encore. On aurait dit la carte d'un champ de bataille, pleine de petites épingles. « Où était telle personne lorsque les lumières se sont éteintes ? ». C'est à ce moment-là en général que nous repartions de zéro pour simplifier un peu !

Pensez-vous que le scénario définitif soit plus précis, plus percutant ?

Je connais maintenant si bien l'histoire que je ne saurais dire... Je l'espère, en tout cas ! Nous nous sommes donné beaucoup de mal pour la simplifier de telle sorte qu'elle soit compréhensible par les spectateurs. Quoi qu'il en soit, au moment où la créature apparait, à mon avis, tout sera bien clair !

Avez-vous été amené à effectuer des modifications ultérieures par rapport à ce que vous aviez initialement prévu ?

Oui, nous avons dû changer certains détails dans les explications et les situations pour nous conformer à la conception qu'avait Rob Bottin de la créature, et à ce qu'à mon avis ferait une telle créature confrontée à un problème donné.
Par exemple, dans le scénario original, à un moment, les hommes étaient enfermés dans un baraquement et la Chose arrivait et les attaquait. Elle déchirait littéralement les cloisons, traversait les murs et ainsi de suite. Après examen, nous nous sommes demandés pourquoi, si elle était capable de ce genre d'exploits, elle ne s'y livrait pas dès le début ! Et, dans ce cas, pourquoi se donner la peine d'adopter l'aspect de ses victimes ? Elle pouvait se contenter de les détruire et s'enfuir. Ça n'avait pas de sens. La nature de la créature est telle qu'elle peut, par mimétisme, prendre l'aspect des êtres vivants de toute sorte. Sa meilleure défense, c'est de se changer en ce qu'elle veut. Ce n'est pas un monstre agressif qui fonce sur tout ce qui bouge ; c'est seulement quand elle est découverte et qu'on essaye de la détruire qu'elle s'attaque aux hommes. Voilà un des éléments du scénario auquel nous avons constamment veilllé. Il faut qu'on croie à la créature ; autrement, le film ne marcherait pas.



A la tête de l'expédition, Kurt Russell affrontant le Monstre aux Mille Visages !

Voyez-vous, la Chose ne débarque pas comme ça pour se jeter sur les hommes dissimulés dans le baraquement. Ceux-ci sont déterminés à mettre la main dessus pour la brûler, de peur de devenir des Choses à leur tour. Or, ils ne peuvent pas non plus la laisser geler, car lorsque les sauveteurs arriveront, au printemps, ils vont la déterrer, la placer dans un avion et la ramener à la civilisation, où tout recommencera.
C'est ainsi que nous avons modifié la fin du scénario : la Chose n'attaque plus les hommes ; ce sont les hommes qui cherchent à l'abattre. En cela, d'ailleurs, le film sera beaucoup plus fidèle à l'esprit de la nouvelle.
Maintenant, si la Chose peut se changer en n'importe quoi, il faut bien trouver une sorte de test permettant de déterminer si un individu donné est un authentique être humain ou une réplique. Voilà pourquoi MacReady procède à l'analyse du sang de ses compagnons ; j'aime beaucoup cette scène qui met en évidence le caractère profondément versatile de la Chose. Mais il n'y a rien de compliqué dans tout cela ; bien au contraire, nous nous sommes efforcés de simplifier les choses de telle sorte que le dialogue soit réduit au minimum.

Vous êtes-vous un peu amusé avec la fin ?

Un peu, en effet. La conclusion du film est un dénouement vraiment spectaculaire. Nous voulions éviter qu'elle soit trop prévisible, surtout. Selon nous, celle du premier film était un peu « téléphonée ».
Même pour Bill, il fut difficile de trouver une fin au film. Celle du premier scénario était très intéreessante, un peu dans le genre de la série *La quatrième dimension*. Mais nous ne l'avons pas adoptée. Au printemps, après que tout soit terminé, on voyait arriver les hélicoptères de l'équipe de sauvetage et plusieurs hommes en descendaient... Grande question : la créatue a-t-elle gagné, ou bien les hommes ont-ils eu raison d'elle ? C'était très ambigu.

La conception de la Chose

Avez-vous eu à choisir entre plusieurs aspects différents, pour la Chose ?

Il n'y en a jamais eu que deux, en fait. La première approche était beaucoup plus classique que l'option finalement choisie par Rob et nous-mêmes. C'était une excellente idée, très puissante et certainement plus facile à mettre en œuvre comme à comprendre, à mon avis.
Je pense que c'était en mars, juste après que j'aie fini *Escape From New York* et alors que nous entreprenions la préproduction de *The Thing ;* Rob est venu



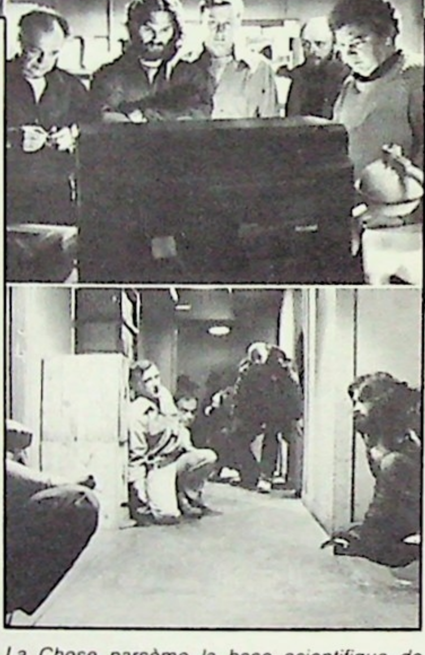
me voir. Il avait lu le scénario et avait imaginé pratiquement toute la créature : à quoi elle ressemblait, ce qu'elle faisait et tout ça. C'était d'une grande originalité, très différent de tout ce à quoi j'avais moi-même pu songer et vraiment excellent. Je lui ai dit oui immédiatement, et que c'est ainsi que nous la ferions.

Avez-vous tenu des réunions, fait des dessins, pour peaufiner l'aspect de la Chose ?

Pas au début, non. Dans un des scénarios préparatoires, que nous n'avons pas utilisé, un monstre était décrit en détails... L'intérêt de cet espèce de faux scénario, c'est que personne ne pouvait savoir ce que nous préparions. Nous étions partis dans une direction lorsque Rob est venu nous trouver avec ses propres idées, qui nous libéraient en un certain sens, car elles nous permettaient de faire faire des tas de choses à la créature ; mais d'un autre côté, ça n'a pas tout simplifié : certains des effets spéciaux devaient être terriblement difficiles à mettre au point, mais nous nous sommes efforcés d'en tirer le meilleur parti possible.

N'avez-vous pas eu de mal à inventer quelque chose que personne n'avait jamais vu ?

C'est exactement ce que nous avons cherché à faire ! Et l'idée de Rob était tellement bonne, c'était une telle aubaine, que nous ne pouvions pas ne pas l'adopter ; personne ne l'avait jamais montrée, et nous savions être incapables de l'exploiter dans un autre film pour la raison que, dans celui-ci, le monstre change d'aspect et intègre d'autres créatures, ce qui était à la base même du projet de Rob.
C'est que notre Chose peut être absolument n'importe quoi, elle peut ressembler à n'importe quoi, imiter tout ce qui vit. Nous avons repris textuellement dans le film une ligne du texte de la nouvelle qui dit : « Elle aurait pu imiter un milliard d'êtres sur un milliard de planètes, et ressembler à chacun d'eux à tout moment ».
Au début, on voit la Chose déboucher au coin d'un couloir, et se fait attaquer par des chiens. Elle se change alors en une machine de guerre, la plus puissante dont elle ait gardé le souvenir. Mais peut-être avait-elle imité les extraterrestres qui se trouvaient dans l'engin avec lequel elle est arrivée sur Terre ? Quelle que soit l'image du film que vous preniez où l'on est censé voir la Chose, vous ne la voyez pas telle qu'elle est en réalité, telle qu'elle peut être !



La Chose parsème la base scientifique de répugnants cadavres difformes, tout en jouant à cache-cache avec le reste de l'équipe terrorisée...

Vous êtes-vous demandé, rien que pour vous-même, ce que pouvait être et à quoi pouvait ressembler le monstre ?

Oui, j'ai essayé de l'imaginer. Et je crois que c'est évident dans le film. Je ne sais pas s'il est important de connaître les raisons de ses agissements ; quoi qu'il en soit, elle fait quelque chose de bien précis : elle essaye de survivre. Elle imite pour survivre. Il lui faut se cacher de ses ennemis en imitant quelque chose, n'importe quoi, puis elle devient tous ses ennemis les uns après les autres, après quoi elle n'en a plus. Elle a gagné. Sa façon de protéger est très simple. Et elle va de planète en planète de cette façon. Sitôt qu'elle est menacée, elle n'a qu'une chose à faire ; imiter quelque chose de vivant dans son entourage. Peut-être a-t-elle imité ceux qui avaient construit la soucoupe volante, à moins qu'elle ne l'ait construite elle-même ; je ne pense pas que ça ait la moindre importance.
Au début du film, j'avais commencé à tout imaginer ; quand, comment et de qui elle avait déjà pris possession, dans quelle pièce elle se trouvait et ainsi de suite, mais j'ai dû laisser tomber par la suite parce que ça devenait trop compliqué, et pour rien.

N'aviez-vous jamais vu de trucages à base de maquillage comme ceux-ci, avant ceux de *The Howling*, qu'avait d'ailleurs faits Rob ?

Si, j'en avais vu des quantités, depuis des années. Ce n'est vraiment pas nouveau. Je me rappelle en particulier ce qu'avait fait Dick Smith dans *Thriller*, ou *Tales of Terror*. Ou bien *L'exorciste*. Mais c'est quand même dans *The Howling* que j'ai vu la plus efficace transformation en loup-garou.

Pour la première fois dans *The Howling*, la transformation était faite en grande partie en prise directe, sans guère de coupures ou de trucages optiques. Avez-vu pensé alors que c'était une ouverture, et est-ce au moins en partie cela qui vous a amené à faire *The Thing ?*

Oui, j'ai pensé que ces effets spéciaux représentaient un progrès considérable. Et puis aussi on pouvait vraiment les maîtriser, les faire bouger... Contrairement à la plupart des maquillages monstrueux, qui se contentent de faire peur et que l'on ne peut, en conséquence, pas montrer trop souvent, ni très longtemps.
Tandis que ceux que fait Rob, on ne peut pas en détacher ses yeux ; et plus on les regarde, plus ils évoluent, plus ils bougent et changent... Ça m'avait paru formidable, et c'est vrai que ça offre toutes sortes de possibilités.
Je les avais trouvés très impressionnants, ses effets spéciaux ; et même en quelque sorte amusants. Enfin, ce que je trouvais amusant, c'était l'idée que le loup-garou se transformait de la sorte juste devant la fille ; mais ça m'avait surtout impressionné.

Pour ce qui concerne le travail de Rob, quel progrès voyez-vous dans *The Thing* par rapport à *The Howling ?*

Pour moi, il n'y a pas que des progrès purement techniques ; c'est la conception de la Chose en elle-même qui est importante. Je vous parlais simplement du travail de Rob.
Seulement, il ne s'était pas contenté de venir nous voir en disant « Je peux faire x, y et z ». Il nous avait expliqué ce qu'était selon lui la Chose, de quoi elle avait l'air, ce qu'elle pouvait faire, et ce que nous pouvions lui faire faire. Plus qu'atre chose, Rob nous apportait sa conception de la créature ; la réalisation des effets devenait très lors presque secondaire.
Pour moi, ce qui compte avant tout, c'est d'avoir une idée. Dans un film de monstre, il faut que le monstre en question soit époustouflant si on veut que le film tienne debout. Il ne peut pas se contenter de faire juste un petit peu peur et de se dresser sur ses pattes de derrière en grognant ! Il faut qu'il soit tout à la fois excitant, différent, original...

Certaines scènes de trucages ont-elles été tournées à Stewart, en Colombie Britannique ?

Effectivement, nous avons eu recours à certains de ces trucages là-bas. Mais c'était très mineur. Nous avons dû tourner une scène dans laquelle un des hommes est absorbé par la créature ; nous voulions montrer à quoi ça ressemblait. Mais la plus grande partie du travail a été faite ici.

On ne voit pour ainsi dire jamais la Chose sous sa forme originelle ; pourquoi ?

Eh bien, à la fin du film, dans le tunnel de glace, au moment où le camp est sur le point de sauter, la Chose fait une apparition. Les formes qu'elle revêt alors sont en quelque sorte proches de celles sous lesquelles on la voit tout au long du film, mais on la voit tout de même se changer en créatures dont on peut se dire qu'elles viennent d'autres mondes.
Est-ce pour autant à cela qu'elle ressemble en définitive ? Je ne sais pas si c'est important, parce que notre créature est un peu chien, un peu être humain et un peu d'autres choses venues de l'espace, puisqu'elle peut ressembler à n'importe quoi. Nous sommes uniquement limités par notre imagination, dans l'histoire, parce que la Chose, elle, elle fait ce qu'elle veut !

Pensez-vous qu'elle dispose d'une intelligence comparable à celle de l'homme ?

Je n'en sais rien, au fond. Pour moi, elle est essentiellement définie par une propriété : le mimétisme. Je ne suis pas sûr qu'elle dispose d'une intelligence innée, qui lui permette de penser ; mais elle n'est pas dépourvue des caractéristiques chimiques perfectionnées qui l'autorisent à reproduire n'importe quoi ; ce doit être au moins une sorte d'instinct. Ce qu'elle pense n'a peut-être pas d'importance, du moment qu'elle imite les êtres vivants. C'est un monstre plutôt froid, pas très sensible, au fond ! (Rire).
Cela dit, lorsqu'elle prend la décision de couper le générateur et de congeler tout le camp, ce n'est pas bête ; il faut donc bien qu'elle dispose au moins d'une certaine sorte d'intelligence, même si ce n'est pas une intelligence à proprement parler humaine. A un moment du film, alors qu'elle s'est changée en l'un des hommes, certains des personnages décident de procéder à une sorte de test sanguin afin de déterminer qui est humain et qui ne l'est pas. Là-dessus, quand ils procèdent à l'expérience, c'est pour constater que les prélèvements ont été sabotés ! Il faut donc que la créature soit rusée ; maintenant, je ne suis pas persuadé qu'elle se préoccupe des Hommes ; elle ne cherche qu'à survivre et voilà tout.



Nauls (T.K. Carter), MacReady (Kurt Russell) et Garry (Donald Moffat) mettent au point le plan de confrontation finale avec la Chose !

Est-ce vous qui avez décidé que chacune des parties de la Chose se comporterait comme la Chose elle-même, et que, s'il le fallait, elle sacrifierait une partie d'elle-même pour assurer sa survie ?

Juste avant le test sanguin, Mac Ready déclare que chaque partie de la Chose est comme un animal individuel. Il est exact que chacune de ses parties constitue un tout, ça figure d'ailleurs dans la nouvelle... Mais je ne pense pas qu'elle sacrifierait une partie d'elle-même. En fait, chacune des parties aurait le désir de survivre, dans ce cas ; et elle le pourrait !

LA DIRECTION DES EFFETS SPECIAUX

Pourquoi avez-vous confié au même opérateur la photo des effets spéciaux ?

Eh bien, je trouve étrange qu'on fasse dans ces cas-là appel à une seconde équipe. Je comprends très bien, si on n'a pas le temps, qu'on filme parallèlement les effets spéciaux et les scènes principales, mais autrement...
Si on veut que les trucages s'intègrent au reste du film, je ne vois qu'une seule solution : les faire filmer aux mêmes individus qui ont fait tout le film ! Je n'ai jamais trouvé le résultat satisfaisant lorsque j'essayais de faire autrement. Si on fait appel à un autre chef opérateur, comment voulez-vous que la photo ne soit pas différente ? Pour ce qui me concerne, je manipule la caméra ; je veux voir ce qui se passe. Ca fait partie du film, comme tout le reste.

Mais ce n'est pas la même chose de mettre en scène des acteurs et des effets spéciaux. On ne doit pas travailler dans le même état d'esprit, ni au même rythme...

Certainement. L'emploi du temps n'est pas le même. Lorsqu'on a affaire à des acteurs en chair et en os, on tourne une scène après l'autre et on a tant de choses à faire dans la journée. On ne travaille pas à la même vitesse, ni avec le même nombre de personnes, ni sur le même code.
Quand on filme des effets spéciaux, on n'en photographie pas tous les jours, et si on tourne, alors on n'en prend qu'un ou deux dans la journée. Les problèmes sont tout différents. C'est pareil quand on tourne des inserts : loin d'être plus facile, c'est parfois plus difficile, plus compliqué.

Comment s'est passé le tournage des effets spéciaux ?

Comme je vous le disais, c'est beaucoup plus lent. Il faut savoir garder le sens de l'humour... Ne pas être trop rigoureux, savoir se plier aux effets spéciaux, parce qu'on est à leur merci. Il faut que certaines conditions soient réunies, on ne peut pas se permettre de hausser le ton et de dire : « Je veux ça, comme ça, et tout de suite ! »
Ca dure le temps qu'il faut. Et il faut prendre son mal en patience, parce qu'on n'y peut rien. Je suis alors à la merci d'objets inanimés qui peuvent casser à tout moment, ou ne pas fonctionner. Et ça ne marche pas toujours du premier coup.
Cela dit, il faut laisser ça à Rob : il obtient un pourcentage de réussites du premier coup absolument stupéfiant. Ses résultats sont vraiment incroyables. Il arrive à faire ce qu'il veut dans 80 % des cas. Je n'y croyais pas moi-même.

Avez-vous eu recours aux transparences, dans le film ?

Nous avons utilisé à peu près tous les procédés possibles et imaginables. Oui, nous faisons appel à la transparence dans une scène orchestrée par Al Whitlock, où l'on voit MacReady et ses compagnons dans la soucoupe volante qui vient d'être détruite par le feu, et a la taille d'un terrain de football. Nous avons tourné la séquence en Colombie Britannique, et la soucoupe volante est l'œuvre d'Al Whitlock.

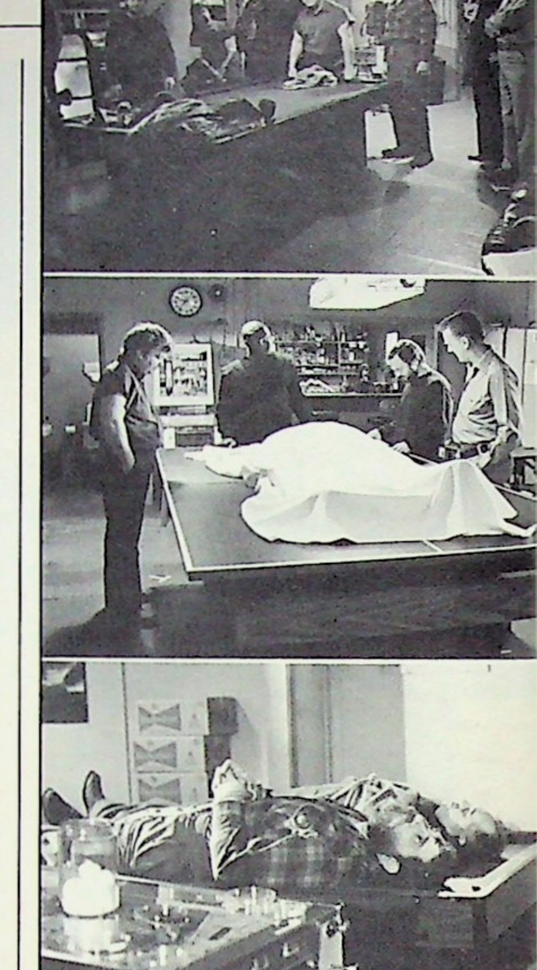
Pourquoi avoir utilisé le CinemaScope pour un fiilm plutôt claustrophobique ?

Vous avez raison, au début la Panavision et le Scope étaient censés donner au public une vision large des choses. A cette époque-là, les objectifs n'étaient pas assez précis pour qu'on les utilise lors des gros plans. On n'avait jamais vu un gros plan en Panavision ! Et puis le Scope interdisait les panoramiques, à cause de la distorsion de l'image.
Seulement, avec les progrès faits dans le domaine de l'optique, des metteurs en scène se sont mis à faire de petits films en Panavision. *John and Mary,* par exemple, qui est un film intimiste.
Et pour tourner un film sur l'isolement comme *The Thing,* la Panavision est vraiment l'idéal ; elle permet en effet de démontrer la solitude en laissant de grands espaces vides sur les côtés de l'image. Au fond, tout se ramène au choix du cadrage ; or il se trouve que j'adore la Panavision.

La taille de l'image est-elle un critère pour vous ?

Non, ça n'a rien à voir avec la dimension de l'image. On peut tout aussi bien enfermer un individu dans un rectangle que dans un carré. C'est plutôt qu'une image carrée, ou en 1/85, est passablement difficile à composer. Le résultat n'est pas toujours heureux dans les plans en-deçà du plan rapproché, les gros plans, par exemple. A quelle distance du haut de l'image faut-il mettre la tête du personnage ? Et puis on n'est pas maître du cadrage parce que le projectionniste va projeter le film avec une fenêtre...

Tandis qu'avec la Panavision on utilise l'image entière ; on sait exactement ce qu'on y met. Mais c'est vraiment une décision esthétique et rien d'autre. Il ne m'est pas plus difficile qu'autre chose de montrer un personnage étroitement confiné dans un espace immense. J'ai fait plusieurs films avec des êtres isolés ou prisonniers d'un lieu clos, tous tournés en Panavision. Aussi n'est-ce pas là quelque chose de nouveau pour moi. Et puis j'aime bien ça. Ca m'amuse. Les objectifs sont plus intéressants...
Je sais que Howard Hawks disait toujours que le rythme d'"un film est affecté par la dimension de l'image, mais je n'ai franchement jamais trouvé que ce soit un problème.



Une folle paranoïa s'empare progressivement des pensionnaires de la base, chacun étant soupçonné d'abriter la Chose !

L'AMENAGEMENT DES SCENES

Avez-vous fait un découpage approfondi du film ?

Oui, très appprofondi, mais il nous est souvent arrivé d'envoyer promener les

découpages à partir d'un certain point. *Elvis* mis à part, c'est certainement le film le plus spontané que j'aie jamais réalisé ; sauf pour ce qui concernait les scènes d'effets spéciaux. Mais pour les scènes qui ne concernaient que des acteurs, nous avions très peu de documents de travail. Nous nous sommes très vite mis à tourner directement. Nous agissions pour ainsi dire avant de réfléchir ! C'était une expérience passionnante.

Mais sitôt qu'on a 12 acteurs, il devient impossible de faire un découpage trop précis ; ça devient trop difficile. Avant de tourner, la première chose que nous faisions, c'était de répéter avec les acteurs ; après quoi nous tracions des marques à la craie, par terre. Et la répétition une fois terminée, nous prenions un peu de recul pour étudier les différents angles de prises de vues possibles. Nous choisissions celui que nous avions envie de retrouver à l'écran, puis nous nous mettions à filmer. Je prenais Dean Cundey avec moi, et nous décidions de l'endroit où nous allions placer la caméra, suivant ce sur quoi nous voulions insister. Et, bien sûr, en fonction des mouvements des acteurs, et de la partie du décor à laquelle nous mettions le feu (rire) !

Pour finir, plus on témoigne de souplesse, mieux ça marche. Mais il ne faut jamais juger son travail avant qu'il ne soit terminé. Il faut penser au film d'un point de vue extérieur...

S'il faut faire passer un sentiment d'isolement et de paranoïa, comme dans le cas qui nous occupe, sitôt qu'on commence à tourner, on se rend compte que la situation était faite sur mesure. C'est exactement ce qui s'est passé ici. Des gens tous seuls dans une petite base, au milieu d'un désert, au bout du monde. Une fois les prises de vues prévues, il était inutile d'insister sur un détail ou un autre : la paranoïa surgit de partout. Inutile de le dire au spectateur, il s'en rendra compte : c'est évident et naturel.

Nous nous sommes efforcés de la faire apparaître spontanément, en créant les situations, plutôt qu'en convoquant les acteurs pour leur dire : « Hé, les gars, voilà ce qu'on va faire. » Nous voulions que ce sentiment jaillisse de lui-même chez les acteurs, rien qu'à cause de ce qu'ils faisaient, comme si l'action du film reposait sur leurs épaules.

C'est pour cela qu'au bout d'un moment nous avons commencé à nous dire que nous ferions aussi bien de voir ce que ça donnerait si nous laissions faire les choses, si nous essayions des choses nouvelles... Après tout, en cas d'échec, nous pouvions toujours nous rabattre sur nos découpages détaillés.

Nous avons constamment encouragé les acteurs à essayer des choses, même si ça les amenait un peu en dehors des sentiers battus ; rien que pour voir ce qui se passait. Et les résultats ont souvent été intéressants.

Tout s'est vraiment mis en place au cours des répétitions, 2 semaines avant le tournage, puis sur le plateau. Mais quand on se retrouve avec 12 personnes dans la même pièce, rien n'est plus pareil. Et je ne voyais pas comment j'aurais pu faire autrement que de les regarder s'en sortir.

Comment se sont passées les répétitions ?

Très bien. Ils répétaient la scène, et nous en parlions. Il nous fallait décider de l'instant à partir duquel les relations commençaient à se dégrader au sein du groupe, quand la paranoïa s'installait. Les approches immédiates ne sont pas forcément les meilleures. Pour moi, le problème consistait à faire en sorte que ce ne soit pas trop évident. Je me suis efforcé d'être subtil tout en faisant passer le message sans ambiguité, mais on n'est jamais certain du résultat.

Pour ce qui concerne la personnalité des personnages comme des interprètes, le tournage en Colombie Britannique devait avoir d'excellents effets. Nous avions déjà tourné ensemble 8 ou 10 semaines et tout le monde se connaissait bien, de sorte que ça a été merveilleux. Voilà aussi pourquoi nous voulions tant tourner aussi longtemps là-bas. Nous savions qu'à ce moment-là ils seraient vraiment dans le bain, et que ça n'en aurait que plus d'authenticité.

N'avez-vous pas rencontré de difficultés dans le fait de diriger autant d'acteurs à la fois ?

Il est évident que ça a fait partie du problème, oui. Dans une certaine scène, notamment, on voit 11 hommes dans une pièce, en train de discuter. Et chacun a quelque chose d'important à dire. C'est un cauchemar que de diriger des scènes comme celle-là !

Mais attention, dans une certaine mesure, *The Thing* est un film policier, et c'est toujours délicat si on ne fait pas attention.

Le « casting » a été fait d'une façon plutôt inhabituelle...

Oui. Pour moi, en particulier ! Nous avions 12 personnages de base, rien que des hommes. Nous avions décidé que nous voulions une vision d'ensemble et qu'il nous fallait de très bons acteurs. Nous sommes allés à New York pour engager certains acteurs, puis à Los Angeles, pour d'autres, et nous n'avons engagé Kurt qu'après cela.

J'avais pensé à Clint Eastwood, mais ça n'a pas marché. Et puis, étant donné que le héros est pilote d'avion, que c'est un personnage plutôt cynique et qui se révèle à la fin conforme à son rôle de héros, au bout de peu de temps et en réfléchissant un peu, je me suis dit que c'était un rôle fait pour Kurt. Kurt peut tout faire. Et puis j'adore travailler avec lui. Alors nous l'avons contacté.



Le Dr Copper (Richard Dysart) essaie désespérément de faire revivre Norris (Charles Hallahan), lors d'une scène particulièrement « éclatante » !

TRAVAILLER DANS LA NEIGE

Et le tournage sur le Glacier de Juneau (les scènes du début du film)... ?

Invraisemblable ! Nous étions stationnés dans la Base 10, une base minuscule perdue au mlilieu de la banquise. Cela recentre un peu les choses, et on a tout de suite moins tendance à se prendre

Kurt Russell et ses macabres découvertes...



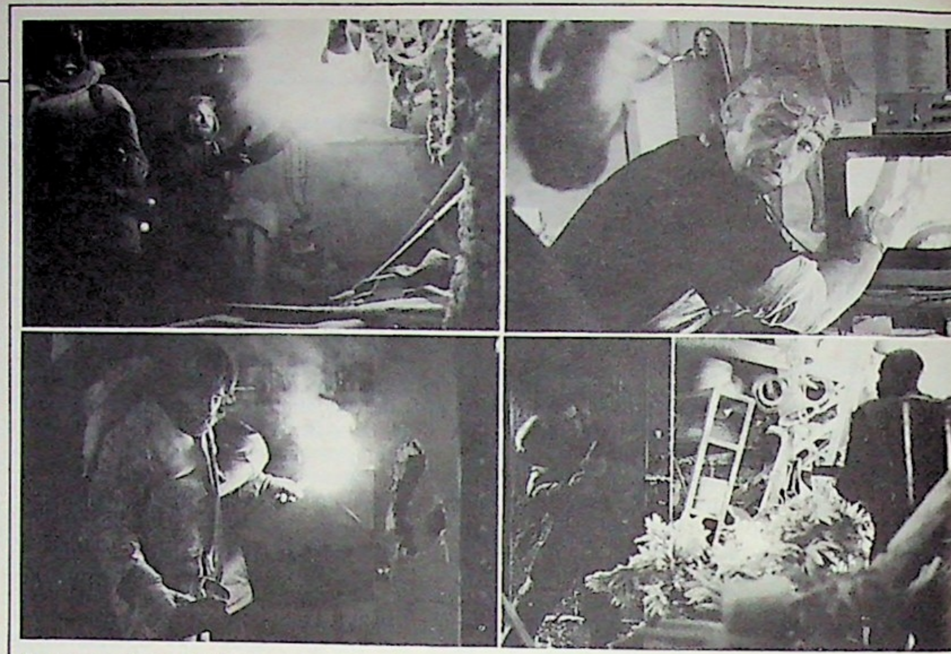
pour le roi de la création ! C'est tellement effrayant ! Ça ressemble exactement à l'Antarctique. Le chef de la base, le Dr Miler, avait une grande expérience de l'Antarctique, et il était en mesure de nous conseiller. Il nous a montré des endroits qui ressemblaient vraiment à la Péninsule de Palmer. Les montagnes ne sont pas complètement recouvertes de neige et les rochers apparaissent...
C'est là que nous avons filmé toute la poursuite en hélicoptère, avec des chiens. Nous avons encore tourné des quantités de poursuites, ainsi que l'incendie de la base norvégienne.
Là-bas, en été, la visibilité est extraordinaire. On y voit à des kilomètres. De sorte que nous avons filmé toutes les scènes pour lesquelles il fallait la meilleure visibilité.

Vous n'avez pas eu de problèmes avec le temps ?

Le dernier soir, nous venions de terminer les prises de vues. Pendant plusieurs jours, nous n'avons pas pu tourner du tout à cause du brouillard. Nous n'y voyions rien du tout, il n'y avait absolument pas de lumière, puis le temps s'est amélioré tout d'un coup et nous avons fini le tournage juste avant que le brouillard ne retombe ! Nous avions bien cru ne jamais en sortir !
Et puis nous sommes partis à un petit groupe dans la montagne où le brouillard nous a surpris ; de sorte qu'un pilote d'hélicoptère a dû venir nous chercher. Mais il y est arrivé tout juste...
Voilà une chose qui me restera toujours et qui, d'un point de vue personnel, a marqué ce film pour moi. Peu de temps après, j'ai commencé à prendre des leçons de pilotage, et je vais bientôt obtenir ma licence de pilote d'hélicoptère. Ca m'a ouvert un nouvel univers.

Vous avez maintenant eu le sentiment d'être en danger ?

C'est surtout en Colombie Britannique, à Stewart, que nous avons été en danger ! Au moment de redescendre, nous sommes entrés dans le coton. Tout était blanc, on n'y voyait goutte ! C'est un phénomène atmosphérique étrange ; les nuages passent devant le soleil, couvrant tout, gommant le relief, masquant l'horizon, et on n'est même plus capable de distinguer le sol et le ciel. Tout est blanc : le ciel et la neige. On pourrait se retrouver la tête en bas et ne même pas s'en rendre compte. C'est indescriptible. Devant soit, il n'y a que du blanc, et rien d'autre. On ne peut même pas dire si on est à un mètre ou à dix mètres du sol. A un moment, ceux qui ont regardé en direction du sol ont cru voir une boîte d'allumettes, et c'était une tente ! C'est pour vous dire à quel point la perspective peut être faussée dans ces cas-là.
Quoi qu'il en soit, nous avons fait tout le chemin en hélicoptère et le pilote a ralenti jusqu'à une soixantaine de kilomètres à l'heure, s'apprêtant à descendre pour se poser en douceur. Nous avons fait demi-tour — ou tout au moins, nous pensions avoir fait demi-tour, jusqu'au moment où nous avons aperçu une montagne dans le lointain. C'est alors que nous avons compris que nous n'étions pas là où nous croyions ! Alors nous nous sommes posés là où nous étions et nous n'avons pas cherché à aller plus loin. Nous avons attendu que le temps s'éclaircisse.


Au terme d'une palpitante aventure, la Chose sera enfin démasquée et frénétiquement combattue lors d'un final apocalyptique !

Mais ces conditions climatiques rigoureuses ne vous ont posé aucun problème technique particulier ?

Pas vraiment. A ceci près qu'au lieu de tourner en vidéo la bande que les hommes découvrent par la suite à la base norvégienne, nous avons été contraints et forcés de la filmer en 16 m/m, l'équipement vidéo nous ayant refusé tout service !
Le seul ennui que nous ayions eu, c'était à Stewart. Il y avait là-haut un gigantesque décor dans lequel nous tournions quotidiennement. Nous y allions en hélicoptère, chaque matin, avant même l'équipe technique ou les acteurs, Dean Cundey, le pilote, Larry Franco et moi-même. C'est à ce moment-là que nous préparions le tournage de la journée, en fonction du temps qu'il faisait. Les acteurs et les techniciens préparaient toujours plusieurs scènes et nous tournions celles qui se prêtaient le mieux au temps. C'est ce que nous déterminions avant leur arrivée sur les lieux. Pour certaines scènes, nous tournions en extérieurs ; et pour d'autres, à l'intérieur...
Nous avions découvert qu'il n'était pas possible de rentrer et de sortir des bâtiments comme nous voulions : les écarts de température déposaient un voile de buée sur nos objectifs. De sorte que nous avons fait commander un second jeu d'objectifs qui restait toujours à l'extérieur, tandis que nous utilisions toujours le même pour filmer à l'intérieur. C'est là le problème le plus important qu'il nous a fallu résoudre.
Nous n'avons utilisé absolument aucun matériel vidéo ; sauf pour les séquences d'effets spéciaux, bien sûr. En Alaska, nous avions deux caméras en batterie tout le temps : une qui filmait les plans rapprochés et une qui prenait les plans d'ensemble.

Vous avez donc filmé des scènes d'intérieur en Alaska. Et pourquoi ?

Oui, c'est vrai, nous en avons tourné quelques-unes. Nous avions fait reconstituer toute la base. Par souci de réalisme. Certaines parties de la base, certaines pièces, en particulier, étaient plus froides que d'autres. Nous n'avions pas isolé toutes les pièces, de sorte que l'on voie la buée s'échapper de la bouche des personnages. Il était plus commode et moins cher de filmer là-bas certaines des scènes d'intérieur, ne serait-ce que pour cette raison. Pour les scènes où cela n'avait pas d'importance, nous avons filmé ici.

LA MUSIQUE

Parlez-nous de votre rencontre avec Ennio Morricone...

C'était fascinant ! Je suis allé à Rome en l'espace d'un week-end. Et c'est comme ça que j'ai fait sa connaissance. Il ne parle pas un mot d'anglais, mais nous nous sommes rendus chez lui. Il a vu une vidéocassette du film. Et puis nous avons évoqué les grandes lignes de l'approche musicale et de la conception que j'en avais. Après quoi nous nous sommes assis au piano et nous nous sommes joué des choses l'un à l'autre. Il voulait savoir quelle sorte de structure mélodique je désirais. Et je crois que ça s'est très bien passé.

Et les effets sonores ?

Il y avait une équipe spéciale pour s'en occuper dès le début du film. Ils ont réuni toutes sortes d'effets sonores évidemment relatifs aux principes de base que nous nous étions fixés, et ces effets sonores étaient en quelque sorte mariés aux effets spéciaux optiques sitôt qu'ils étaient disponibles. Je n'ai qu'à me féliciter de cette marche à suivre.

TRAVAILLER POUR L'UNIVERSAL

N'étiez-vous pas quelque peu soucieux à l'idée de travailler pour une *major ?*

Certainement, oui. Mais en fin de compte, tout s'est admirablement déroulé. Il fallait s'y faire, bien sûr, comme à tout changement. Certaines choses devaient être traitées un peu différemment, mais c'est vraiment tout. Dans le fait de travailler pour un studio comme celui-ci, il y a des choses merveilleuses et d'autres qui le sont moins. Mais il faut savoir s'accommoder des unes comme des autres. Je n'ai pas eu de problèmes. La mise en scène reste la même. Elle dépend beaucoup des individus en cause. Cela dit, si on refuse de l'adapter, on risque d'avoir de graves ennuis.

Pour moi, à certains égards, *Elvis, High Rise* et *Someone's Watching* ont été beaucoup plus difficiles ; c'est que j'étais davantage pressé par le temps, aussi. On n'a pas le droit de se tromper, de dépasser quoi que ce soit. C'étaient d'authentiques baptêmes du feu ! Pas question de faire une bévue !

Il y a chez l'Universal quelque chose que je trouve fantastique : ils sont très directs. Ils vous disent ce que vous pouvez faire et vous laissent la bride sur le cou. Pas de sornettes ou d'histoires : ce sont des gens sérieux et honnêtes, du haut en bas de l'échelle. Et on s'entend facilement avec eux. S'ils n'aiment pas quelque chose, ils le disent sans détours, et ils sont certainement plus faciles à vivre que les individus sujets aux états d'âmes spéciaux que l'on trouve dans certaines petites maisons de production.

Mais *The Thing* n'était-elle pas, au fond, une opération un peu particulière pour l'Universal ?

Tout le film était un peu particulier ! C'est moi qui, de prime abord, ai déclaré que je souhaitais un peu de liberté. On m'a alors répondu que ça ne posait pas de problème. Et comme ils sont très soucieux du prix des choses, je m'efforce de l'être aussi... Mais il faut bien dire que certains de leurs plateaux sont un peu vieillots, maintenant, ce qui ne contribue pas à faire baisser les prix !

Beaucoup de choses sont en train de changer, en ce moment, à l'Universal. Petit à petit, ils deviennent indépendants. Ils ferment pas mal de départements. Ils vont faire comme la MGM et d'autres *majors*. C'est que l'industrie du cinéma n'est plus en grande forme, et on fait moins de films. Il n'y a qu'à l'Universal qu'on fait 6 films, cette année. Ils vont acheter des films au dehors. Alors ça me fait un peu drôle de penser que j'arrive dans ce grand studio au moment où tout le monde le quitte.

CARPENTER ET LE GORE

Ne trouvez-vous pas difficile d'échapper au *gore* lorsque vous faites un film d'horreur ?

Tout se ramène à une seule et unique question : qu'est-ce qui fait marcher le film ? En tant que producteur de *Halloween 2,* je trouve que le moyen le plus noble, le meilleur et le plus efficace que l'on ait jamais trouvé pour faire peur, pour que le public se sente concerné, c'est de ne rien montrer du tout ! De ne surtout pas s'efforcer d'être clair !

Bien des metteurs en scène en sont tout simplement incapables. A mon avis, si nous voyons maintenant tellement de sang dans les films d'horreur c'est bien souvent que le metteur en scène ne connaît pas d'autre moyen de toucher son public, qu'il trouve ça plus facile à faire. En réalité, il est bien plus difficile d'inventer des moyens de faire peur sans rien montrer.

Comme j'étais producteur de *Halloween 2,* j'ai vu le premier montage, totalement inefficace, plat, sans rien d'effrayant. On y voyait toute une série de meurtres épouvantables, terribles, sanglants et tout ce que vous voudrez, mais le film était par lui-même parfaitement inoffensif. Il fallait le revoir complètement. Si vous êtes seulement capable de faire en sorte que les spectateurs se sentent concernés par les personnages, si vous pouvez donner une épaisseur à ceux-ci, les rendre dignes d'intérêt, de sympathie, et si vous savez mettre en scène une minute de suspense, alors vous n'avez que faire du sang et de la violence.

Etait-ce ce que vous aviez l'intention de faire dans *The Thing ?*

The Thing pose tellement de problèmes qui n'ont rien à voir avec les autres films... Il s'y trouve une scène dans laquelle le scénario lui-même mettait tellement de suspense que je n'avais pour ainsi dire rien à y ajouter. La plupart des plans sont bourrés de surprises ; quand les personnages découvrent qui est la créature, par exemple. Elle surgit du néant, parce qu'il est après tout inutile de savoir qui est La Chose !

Il y a beaucoup d'éléments graphiques dans le film. Mais rien à voir avec des têtes coupées ou des coups de poignard !

Pensez-vous que l'inflation dans le sang et la violence soit condamnée à terme ?

Je n'en sais rien. Ce que je sais, c'est que les films qui ne reposent que sur les effets, ou une série de meurtres crapuleux, ne dureront pas. Il faut y mettre autre chose. Une véritable histoire, et des personnages dotés d'une certaine épaisseur. Je ne le répèterai jamais assez ! Et c'est en réalité ce à quoi nous nous sommes surtout attachés dans ce film.

Si vous disposez déjà d'un scénario digne de ce nom et de personnages attachants, dont le sort vous préoccupe, peu importe les moyens auxquels vous aurez recours pour terroriser votre public, le faire rire ou le tenir en haleine. Vous pourrez tout faire pour essayer de faire rire les spectateurs, s'ils ne se sentent pas concernés par les personnages, ceux-ci pourraient être incarnés par les plus grands acteurs de la Terre que votre comédie se casserait la figure. Et il en va de même pour le *gore.* Le sang et la violence sans rien d'autre restent sans effet et ne marcheront jamais, à moins que vous y ajoutiez quelque chose — comme dans *Blood Feast,* par exemple. C'est qu'on y trouve une forme de fascination morbide à base de violence grotesque et de sang. Ca intéresse tout le monde. Nous nous précipitons tous pour regarder les accidents, rien que pour voir, parce que c'est mal. Il y a quelque chose de tabou dans le fait de se repaître de ce genre de violence.

Je ne suis pas expert en sang, en violence et en *gore.* J'ai fait un film sur un fou-furieux en liberté. Je crois que c'est ce qu'il y avait d'efficace dans *Halloween :* un fou qui n'a aucune raison de tuer peut le faire quand même. Et pour moi, c'est certainement plus efficace que de montrer des litres de sang et des tonnes de viande hachée.

Croyez-vous que le public se désensibilise en quelque sorte ?

C'est vrai qu'il en a tellement vu, le public, de ces films où l'on voit des monstres, des fous, etc. qu'il sait ce qui l'attend, maintenant. Il n'y a qu'une solution : bien se rendre compte qu'il a déjà vu tout ça et qu'il ne tombera pas dans le panneau. Ca ne facilite pas les choses : les spectateurs d'aujourd'hui savent pertinemment à quel moment un personnage doit se faire tuer, ou que quelque chose va arriver. Seulement, si on s'amuse de la conscience de tout ceci qu'a maintenant le public, si on joue avec, si on retourne la situation à son profit... là, ça peut devenir vraiment intéressant !

(Traduction : Dominique Haas)

Fin de la première partie

Dans notre prochain numéro nous publierons la suite du dossier THE THING, avec des interviews de Stuart Cohen *(producteur du film),* Bill Lancaster *(scénariste),* Roy Arbogast *(responsable des effets spéciaux) et* Kurt Russel *(vedette du film).* ▶



LA CRITIQUE

La nouvelle version de *The Thing,* dûe au talent de John Carpenter, prétend s'inspirer directement de la nouvelle de John W. Campbell. Le film qui en résulte est donc moins un remake du célèbre « classique » de Hawks qu'une nouvelle mouture à partir d'un point de départ commun. Carpenter a choisi dans son film de mettre en relief deux des thèmes principaux de la nouvelle : la nature métamorphique de la Chose, et la paranoïa qui s'empare des membres de l'expédition antarctique qui la traquent.

Les qualités indéniables du film de Carpenter résident essentiellement dans son exécution visuelle du sujet. Toujours servi par l'excellente photo de Dean Cundey, Carpenter manipule la caméra en maître. Le Camp, et ses hommes prisonniers de l'enfer blanc, est un spectacle d'une rare force. Une grande partie de l'atmosphère de claustrophobie et de paranoïa qui se dégage du film doit être portée au crédit du talent qu'a Carpenter de planter un décor.

Autre point positif : la Chose elle-même. Jamais depuis la créature d'*Alien* n'avions nous été en contact avec un monstre aussi repoussant, aussi étrange, aussi horrifiant. Les scènes de transformation, dûes à la magie de Bottin et d'Arbogast, représentent, encore une fois, un sommet dans le genre. Gageons que peu de spectateurs ne seront pas complètement renversés par la Chose. Il est toujours très difficile de représenter l'inimaginable. Avec *The Thing*, Bottin nous livre une Chose qui est à la limite de l'incompréhensible. Plus encore que l'*Alien* de Giger, la chose est une entité dont la nature nous est totalement étrangère — et hostile ! D'aucuns diront même que le succès de la Chose nuit à l'homogénéité du film, en ce sens qu'elle distrait du propos principal. Carpenter, sans doute aussi éberlué que les spectateurs, a, au demeurant, commis l'erreur capitale de se faire plaisir, et de s'attarder un peu trop à loisir sur ce merveilleux et terrifiant « jouet ». Un peu plus d'obscurité et de mystère auraient mieux servi son sujet. Les Choses sont faites pour être entrevues — comme dans la terrifiante scène du chenil, par exemple — et non pour être disséquées !

Dernier atout du film : l'interprétation. Kurt Russell est ici satisfaisant en tous points. Bien entouré (Moffat, Masur etc.), il contrôle parfaitement son personnage. Même dans les moments les plus désespérés, Russell inspire confiance. Nous savons, au fond de nous, qu'il survivra. Les hommes dans *The Thing* ne sont volontairement pas dépeints comme un groupe de victimes atterrées, mais au contraire comme des individus pleins de ressources, décidés, impitoyables. D'une certaine façon, le combat entre eux et la chose ne projette pas une sensation d'inégalité. Nous n'irons pas jusqu'à dire que la Chose est traquée comme le Monstre de Frankenstein, mais l'*Alien* de Scott n'aurait pas eu la partie aussi facile face à MacReady et ses compagnons...

Ce dernier facteur, qui procède d'un choix artistique précis — le retour à la nouvelle de Campbell — illustre en même temps les problèmes du film. Ceux-ci peuvent se résumer en une seule expression : une relative absence de suspense.

Que l'on ne s'y méprenne pas, de nombreux instant de *The Thing* baignent dans une extrême tension, mais celle-ci est plutôt le résultat des effets spéciaux que de la peur que nous devrions ressentir pour les personnages. Contrairement à Sigourney Weaver dans *Alien,* les héros de *The Thing* ne nous inspirent pas de sympathie particulière. Comme dans *Dix Petits Nègres,* ou dans *Friday the 13th,* nous attendons la prochaine victime sans émotion.

Une bonne partie de l'origine des problèmes du film vient, à notre avis, qu'à ignorer systématiquement le film de Hawks, qui apportait ses propres réponses aux questions posées par l'adaptation de la nouvelle de Campbell, Carpenter (qui se réclame pourtant de Hawks !) est tombé dans les chausse-trappes qu'Hawks avait su reconnaître, et éviter. Remplaçant la division simpliste du « Lui contre Nous » de Hawks par « Lui *est* l'Un de Nous » ne simplifie pas le déroulement du récit. Le sentiment de paranoïa, au demeurant très bien décrit, qui s'empare des protagonistes ne crée pas la peur chez le spectateur.

Dans le même ordre d'idée, la nature « changeante » de la Chose, malgré les quelques pesantes explications fournies dans le scénario, reste encore obscure. N'obéissant pas à des lois simples, faciles à identifier, le Monstre est ici plus une source d'étonnement que de crainte. Là encore, la fidélité au récit de Campbell nuit au déroulement dramatique du film.

En conclusion, *The Thing* est un film trompeur. Ce n'est pas un remake. Ce n'est pas un film d'horreur pure (comme *Alien* par exemple). C'est pourtant un film atteignant remarquablement les objectifs qu'il s'assigne. Par la paranoïa qu'il dépeint, et l'extrême noirceur de son propos, *The Thing* est peut-être, plus que tout autre film de la saison, un bon reflet de nos angoisses modernes.

Jean-Marc Lofficier

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **John Carpenter** • Producteurs **Lawrence Turman** et **David Foster** • Co-producteur **Stuard Cohen** • Producteur associé **Larry Franco** • Scénariste **Bill Lancaster,** d'après la nouvelle de **John W. Capbell Jr.,** « Who Goes There ? » • Producteur exécutif **Wilbur Stark** • Directeur de la photographie **Dean Cundey** • Compositeur **Ennio Morricone** • Effets spéciaux de maquillage **Rob Bottin** • Effets spéciaux visuels **Albert Whitlock** • Effets spéciaux **Roy Arbogast** • Monteur **Todd Ramsay** • Directeur de production **Robert Latham Brown** • Directeur artistique **Henry Larrecq** • Casting **Anita Dann** • Décors **John Duyer** • Cameraman **Raymond Stella** • Son **Thomas Causey** • Monteur des effets sonores **Warren Hamilton Jr.** • Son synthétiseur **Craig Harris** • Maquillage **Kenneth Chase** • Costumes **Roland I. Caplan** et **Gilbert Loe** • Cascades **Dick Warlock** • Entraîneur des animaux **Bob Weatherwas** • Assistant réalisateur **Larry Franco** • Assistant de John Carpenter **Ellen Benjamin** • Conseiller technique **Dr Maynard M. Miller** • Peintures **James Callan** • Assistante de Stuart Cohen **Linda Von.**

Equipe effets spéciaux :

Photographie des mattes **Bill Taylor** • Assistants effets spéciaux **Hal Bigger, William D. Lee, Hans Metz, John Stirber** • Producteur du maquillage spécial **Erik Jensen** • Animation mécanique **Dave Kelsey** • Effets spéciaux de maquillage **Ken Klatz** • Illustrateurs de production **Michael Ploog, Mentor Huebner, Gary Meyer** • Techniciens spéciaux **Gunnar Ferdinansen, Margaret Beserra** • Sequence d'animation : effets spéciaux **Randall William Cook** • Séquence d'ouverture : effets visuels **Visual Concept Engineering** • Supervision maquette **Susan K. Turner** • Animateurs **Katherine Kean, Keith Tucker.**

Equipe de British Columbia Film en Alaska :

Décors **Graeme Murray** • Directeur de production **Fitch Cady** • Costumes **Trish Keating** • Maquillage **Phyllis Newman** • Cameraman **Cyrus Block** • Conseiller technique **Robin Mounsey** • Supervision du script **Christine Wilson** • Effets spéciaux **Leroy Routly, Michael A. Clifford.**

Une production Turman-Foster pour Universal • Panavision, Technicolor • Dolby Stéréo • Durée : 1 h 48 • Distribué par C.I.C.

Distribution :

MacReady **Kurt Russell** • Blair **A. Wilford Brimley** • Nauls **T.K. Carter** • Palmer **David Clennon** • Childs **Keith David** • Dr. Copper **Richard Dysart** • Norris **Charles Hallahan** • Bennings **Peter Maloney** • Clark **Richard Masur** • Garry **Donald Moffat** • Fuchs **Joel Polis** • Windows **Thomas Waites** • Le Norvégien **Norbert Weisser** • Le passager norvégien **Larry Franco** • Le pilote de l'hélicoptère **Nate Irwin** • Le pilote **William Zeman** • Cascadeurs **Anthony Cecere, Kent Hays, Larry Holt, Melvin Jones, Eric Mansker, Denver Mattson, Clint Rowe, Ken Strain, Rock Walker, Jerry Wills.**

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'ECRAN FANTASTIQUE... COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'E

1 *Dossiers :* Le 6e Festival de Paris. Frankenstein. *Entretiens :* Christopher Lee, Edouard Molinaro.

3 *Dossiers :* E.C. Kenton. L'invasion des profanateurs de sépulture. *Entretien :* Gordon Hessler.

5 *Dossiers :* Le 7e Festival de Paris. Edward Cahn. R.L. Stevenson. *Entretien :* Steven Spielberg.

6 *Dossiers :* Willis O'Brien, Dwight Frye. *Entretiens :* Paul Bartel, Jeannot Szwarc.

7 *Dossiers :* Lon Chaney Jr Conrad Veidt. *Entretiens :* Brian de Palma, Dan O'Bannon.

8 *Dossiers :* Star Crash, Lionel Atwill. *Entretiens :* Luigi Cozzi, Caroline Munro.

9 *Dossiers :* Le 8e Festival de Paris. Jules Verne à l'écran. *Entretiens :* Werner Herzog, J.L. Moctezuma.

10 *Dossiers :* Moonraker. Les 1001 nuits. La Fiancée de Frankenstein. *Entretiens :* Ralph Bakshi, Lewis Gilbert.

11 *Dossiers :* Le magicien d'Oz. Georges Franju. Rod Serling. *Entretien :* Ridley Scott.

12 *Dossiers :* Le 9e Festival de Paris. *Entretiens :* Ray Harryhausen, Piers Haggard, Nigel Kneale.

13 *Dossiers :* L'Empire contre-attaque. Star Trek. John Carpenter. *Entretiens :* Irvin Kershner, Robert Wise.

14 *Dossiers :* Le trou noir. *Entretiens :* Nicholas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman.

15 *Dossiers :* Superman 2. Flash Gordon. *Entretiens :* Colin Chilvers, Michael Hodges, Terry Marcel, Alexandro Jodorowsky.

16 *Dossiers :* Le 10e Festival de Paris. Les effets spéciaux de L'Empire contre-attaque. *Entretiens :* Lucio Fulci, Robert Powell.

17 *Dossiers :* New York 1997. Le choc des titans. Vincent Price. *Entretiens :* John Landis, Ernest Borgnine, Donald Pleasence.

18 *Dossiers :* Les effets spéciaux de Star Trek. Le voleur de Bagdad. *Entretiens :* Desmond David, Michael Powell, Roger Corman.

19 *Dossiers :* Peter Cushing. Cannes 81. *Entretiens :* Ruggero Deodato, David Cronenberg.

20 *Dossiers :* Outland. Les effets spéciaux de Hurlements. *Entretiens :* Ray Harryhausen, David Hemmings, Joe Spinell, Oliver Stone.

21 *Dossiers :* Les loups-garous à l'écran. Les effets spéciaux d'Altered States. *Entretiens :* Roy Ashton, Jean Marais.

22 *Dossiers :* Le 11e Festival de Paris. Vincent Price à Paris. Les Aventuriers de l'Arche Perdue. *Entretiens :* Lucio Fulci, H. Ford.

23 *Dossiers :* Le Cinéma Fantastique Australien, Conan. Wolfen. Mad Max 2. *Entretien :* Georges Miller.

24 *Dossiers :* Le Dr Who. Wes Craven. Fire and Ice. *Entretiens :* Vincent Price, Meobius, René Laloux.

25 *Dossiers :* Cannes 82. Tom Burman. Evil Dead. L'épée sauvage. *Entretiens :* Don Coscarelli, Stephen King.

26 *Dossiers :* Blade Runner, Cat People. *Entretiens :* Ridley Scott, Philip K. Dick. William Sachs.

27 *Dossiers :* Star Trek 2. Le Dragon du Lac de Feu. Trieste 82.

Nos 2 et 4 épuisés

N° 1 à 21 : l'exemplaire : 17 F - N° 22 et suivants : 20 F. Frais de port (l'exemplaire) : France : 1,60 F. Europe : 3,30 F
Commandes : MEDIA PRESSE EDITION - 92, Champs-Elysées 75008 PARIS — Abonnements : voir page 80


HOLLYWOOD
VIDEO
THE HONEYMOON KILLERS
FRISSONS
LE DROIT DE TUER
CONTAMINATION
LA BAIE SANGLANTE
Le CHEF D'OEUVRE de WES CRAVEN
LES TUEURS DE L'ECLIPSE
LA COLLINE A DES YEUX
LA TOUR DU DIABLE
BRIAN DE PALMA
DISTRIBUTION EXCLUSIVE
Elysée-Vidéo, 66, Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : 723.46.64.

NOVEMBRE 1982
12e Anniversaire du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le Festival International de Paris
du Film Fantastique et de Science-Fiction,
organisé sous le haut patronage
du Secrétariat d'Etat à la Culture,
du Centre National de la Cinématographie,
et de la Ville de Paris
aura lieu, pour sa douzième année consécutive,
à Paris, au GRAND REX (2 800 places),
du 12 au 22 novembre 1982.

Le Festival présentera
des longs métrages inédits en compétition,
des avant-premières mondiales
en présence des réalisateurs,
des sections informative et rétrospective,
en provenance de différents pays,
dans les catégories Epouvante,
Science-Fiction, Merveilleux.



Les projections auront lieu tous les soirs
dans la grande salle du Rex, de 19 h 30 à 24 h.
Tous les films sont différents
et ne seront présentés qu'une seule fois.

Tous les renseignements complémentaires
figureront dans le Catalogue
officiel du Festival, disponible au
Rex à partir du 12 novembre.

Attention ! les billets journaliers seront délivrés au Rex à partir de 18 h 30 seulement !

12e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

Secrétariat : 9, rue du Midi. 92200 Neuilly. France
(tél. : 745.62.31)

VIDEO FANTASTIQUE
magazine



LES VENGEURS DE L'ESPACE

(SPACE FIREBIRD)***
(Japon, 1980)
REALISATION : TAKU SUGIYAMA
DUREE : 1 h 56
DIST. : CARTOON VIDEO

SUJET : « Guerrier surentraîné d'une société future, Godo est condamné au bagne pour amour illégal avec une aristocrate. Aidé de Gloria, son robot-nounou, secrètement amoureuse de lui, il s'évade à bord d'un vaisseau interstellaire et se met en quête du mythique Phœnix spatial ».

CRITIQUE : Produit par la Toho, *Les vengeurs de l'espace* bénéficie d'une animation infiniment plus soignée et fluide que celle des séries TV de la Toei, obligée par contrat à fournir 24 heures de dessin animé par semaine pour le petit écran !
En dehors de toutes ces questions de rentabilité, les réalisateurs de la Toho ont pu développer, plus qu'un style, une vision personnelle, synthèse élégante de la mièvrerie de *Candy* et de la férocité de *Goldorak*. Les résultats sont en l'occurrence surprenants. Le conditionnement progressif de Godo depuis sa sortie de l'éprouvette, son embrigadement au sein d'une cellule fermée, son passage du jouet éducatif aux jeux vidéos militaires sont soigneusement décrits. De cette peinture dont la précision ne lasse pas d'être inquiétante, dépend en effet toute la force et l'intérêt d'une véritable épopée amoureuse et spatiale. Quand il s'attache à l'angoisse du mercenaire obligé d'abandonner la cible électronique pour la cible vivante, le réalisateur ne cherche pas à nous faire réfléchir. Il décrit avec une sorte d'objectivité allègre cet horrible processus dans lequel, quelque part, il reconnaît son goût de la destruction et de l'image excessive.
En une magnifique interprétation d'une prise de conscience adulte, le ton du film varie selon les joies et peines de son héros en dehors de toute considération morale. Ainsi, les soins maternels prodigués par l'androïde féminin Gloria se changent-ils en une complicité sensuelle. Fasciné par ce bel exemple de robotique-érotique, Sugiyama métamorphose à loisir le corps aérodynamique de son héroïne en une symphonie de cuisses et de torsions d'une beauté troublante. D'autant plus que l'auteur dégage une certaine humanité de ce personnage paradoxal... Comment oublier la séquence où Gloria se court-circuite pour avoir l'impression de souffrir mais aussi de pleurer grâce à la condensation de vapeur ?...
Si elle prétend à raison reposer sur un scénario bien écrit, la réalisation privilégie l'image ou plutôt l'information visuelle, chaque révélation sur ce futur cauchemardesque étant retranscrite aussitôt en inserts cruels (le camp de travail géothermique). Rejetant les rotoscopages intempestifs d'un Ralph Bakshi, Sugiyama se tourne vers l'ordinateur pour parvenir à des plans composés d'une stupéfiante difficulté (les vues aériennes notamment). Il n'oublie pas pour autant d'intégrer ces tours de force à sa mise en scène, et l'angoisse des perspectives démentielles rend parfaitement compte de ce monde déshumanisé, immense esplanade totalitaire. Une musique classique ou symphonique donne parfois un côté Fantasia à certaines séquences dont la dureté est évacuée intelligemment vers la chorégraphie (le ballet des forçats, l'anéantissement de la terre).
Mais tout délire qui soit reste tributaire de l'idylle entre Godo et Gloria, tout d'abord refoulée puis détournée par une fille humaine, et enfin avouée avec passion. Les multiples métamorphoses dantesques de l'oiseau de feu nous préparent en un sens à la sublimation de cet amour défendu qui donne au film son thème et son orchestration. Conclusion et éternel recommencement à la fois, l'aboutissement de cette love story passe par la destruction des corps, leur résurrection, la mort d'un peuple, la naissance d'une nouvelle race et enfin le retour totalement œdipien à l'image idéale de la mère et de l'enfant. Itinéraire fort tourmenté donc que celui de Godo dont la mystique ne transparaît clairement que lors du combat titanesque avec le Phénix, point d'orgue du récit. Le film y atteint alors l'ampleur scénographique et musicale après laquelle courent la plupart des animateurs nippons pour des résultats souvent nuls (*Swan Lake* d'après Tchaikovsky en est un exemple récent). Echappant à la timidité des *Maîtres du temps* et à la sclérose esthétique de *Rox et Rouky*, *Space Firebird* n'est pas une œuvre révolutionnaire mais bel et bien un cocktail de ces diverses tendances dont il soutire le meilleur et réajuste les faiblesses. Un chef-d'œuvre de technicité et d'imagination, mutilé hélas par un doublage caricatural.

Duplication moyenne.

C.G.



NOUVEAUTES

L'inquiétude s'empare des éditeurs indépendants : l'épuisement du cheptel de films réalisés durant la dernière décennie commence à se faire sentir cruellement. Beaucoup plus accessibles que les nouveautés cédées à prix d'or ou réservées par les major compagnies, ces titres de réserve ont permis depuis trois ans l'éclosion de nombreux catalogues malgré des mises de départ ridiculement basses. La raréfaction de ce genre de produits va sans nul doute ralentir l'expansion des petits diffuseurs et stopper d'office l'arrivée sur le marché de nouvelles sociétés. Ce phénomène présente également le désavantage de préparer le terrain aux monopoles écrasants des majors encore en sommeil (MCA, Fox, CBS).
Toujours est-il que malgré le haro sur les V.O., les films inédits commencent à pulluler dans les listes de nouveautés. Le plus remarquable de ces sorties se trouve chez Vicodis : il s'agit de *The Lifetaker*, brassage d'érotisme et d'ultraviolence pour une étude crispante du culte des armes de guerre. En vrac, annonçons le menu fretin : un policier horrifique, *Die Sister, Die* chez VO Vidéo (quel courage !) ; un hamburger-film réalisé par Jim Sotos, auteur autrefois doué : *Sweet Sixteen* (MPM) ; un décalque de *Shining : The Ghostkeeper* (MPM) ; deux psycho-killers de facture

Suite page 70

COTATIONS :
A VOIR ***
ABSOLUMENT ***
ASSUREMENT **
EVENTUELLEMENT *
A FUIR 0

Vidéofrisson

PIGS ET CATACLYSM,
2 NOUVEAUX FILMS D'HORREUR AMÉRICAINS INÉDITS EN FRANCE.
A CLASSER PARMI LES MEILLEURS FILMS DU GENRE
FRISSONS ET ANGOISSES GARANTIS.



POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
ÉCRIVEZ OU TÉLÉPHONEZ AUX ÉDITIONS CINÉ-VIDÉO-INTERNATIONAL
13, RUE DE LATTRE-DE-TASSIGNY, 60100 CREIL

TÉL. : (4) 455.15.40

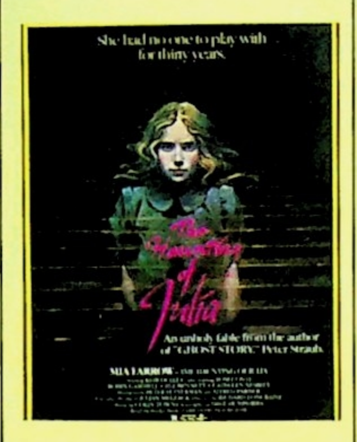
Création Compo-Évolution / Ph. D. Bernard

les Vidéos du Mois

HAUNTING OF JULIA

(FULL CIRCLE)
(Canada/GB, 1976)

INTERPRETES : MIA FARROW, KEIR DULLEA, TOM CONTI, JILL BENNETT
REALISATION : RICHARD LONCRAINE
DUREE : 1 h 33 (vidéo)
DISTRIBUTEUR : RCV
APPRECIATION :
C.G. : * A.S. : *** G.P. : **



SUJET : « Traumatisée par la mort accidentelle de sa fille, Julia se retire loin de son entourage dans une maison qui va se révéler hantée par le spectre d'une enfant ».

CRITIQUE : La musique de Colin Townes fait beaucoup pour l'intérêt d'un film qui aurait gagné à garder le titre du roman de Peter Straub dont il est inspiré : « Julia ». Car il est indubitable que Loncraine, à la manière du Robert Wise de *La maison du diable*, a détourné le cas de hantise (vérifié dans le livre) vers les conséquences d'une raison chavirante. Dans un premier temps, le cinéaste se plait à éparpiller les petits riens qui dénoncent cette dégradation psychologique. Mais c'est là que Loncraine tombe dans ses propres pièges en essayant d'une part de passer le cas de hantise au filtre de l'étude pathologique, et d'autre part, en accumulant les preuves d'un fantôme assassin. Ces deux volontés s'anihlent immanquablement.
Regrettable imbroglio d'autant que Loncraine était parvenu dans la première moitié du film à cerner le personnage de Julia, ses égarements, sa tendance à l'autodestruction, son refus de laisser quelque chose (ou quelqu'un...) derrière elle en se dirigeant imperturbablement vers son élimination. Pour un court moment de génie, Mia Farrow prend les yeux de son petit fantôme blond mais il faut avouer que la peur est aussi éphémère chez Loncraine que le trouble de ces quelques secondes.

(C.G.)

LA LEGENDE DES PROFONDEURS

(BERMUDA DEPTHS) (USA, 1978)

INTERPRETES : CONNIE SELLECA, BURL IVES, LEIGH McCLOSKEY, CARL WEATHERS
REALISATION : TOM KOTANI
DUREE : 1 h 29 (vidéo)
DISTRIBUTION : SCHERZO
APPRECIATION :
C.G. : *** A.S. : *** G.P. : **



SUJET : « Un jeune homme tombe amoureux d'une jeune fille mystérieuse dont le destin semble lié à celui d'un monstre marin. Leur drame va culminer lors d'une chasse à la bête... ».

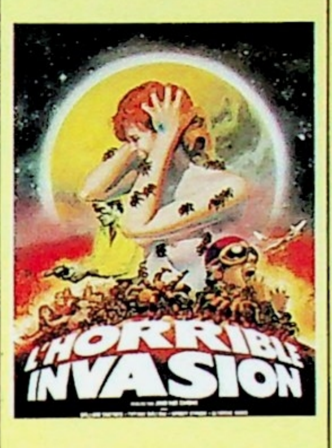
CRITIQUE : Réalisé à l'origine pour la télévision américaine et une distribution normale à l'étranger, *Bermuda Depths* vient de connaître une sortie vidéo sous le nouveau titre de *La légende des profondeurs*. Précisons immédiatement que la copie utilisée est aussi usagée que la duplication est d'une fidélité remarquable. Malgré les rayures et les craquements, la dimension poétique de la musique et des évolutions sous-marines de la belle Connie Selleca peut donc nous saisir d'emblée.
Cet exotisme de style s'accommode parfaitement d'une construction scénaristique peu commune qui, à l'instar du *Phantasm* de Don Coscarelli, répond à la logique du rêve. Cette ambiguïté des apparences et du sens gravite autour de l'énigmatique Jenny Hanniver, sa présence étant explicable de multiples manières sans que l'une d'entre elles s'impose franchement. Les pièces du puzzle passent régulièrement à notre portée mais ne font que précipiter l'action vers le délire et le trouble.
Mené à la manière d'une enquête policière agencée sur divers témoignages, *Bermuda Depths* parvient ainsi à concilier sensibilité et action en partie grâce au travail sur les effets spéciaux.

(C.G.)

L'HORRIBLE INVASION

(KINGDOM OF THE SPIDERS)
(USA, 1976)

INTERPRETES : WILLIAM SHATNER, TIFFANY BOLLING, WOODY STRODE
REALISATION : JOHN BUD CARLOS
DUREE : 1 h 25 (vidéo)
DIST. : SOUTH PACIFIC
APPRECIATION :
C.G. : ** A.S. : * G.P. : ***



SUJET : « Affamées par la destruction de leur milieu naturel, des milliers de tarentules venimeuses se mettent à émigrer vers les pâturages puis les arcades d'une petite ville d'Arizona et entreprennent de les envahir... ».

CRITIQUE : Ancien dresseur d'Hollywood, John Bud Cardos a mis ici à profit ses connaissances animalières avant d'étendre sa ménagerie aux effets spéciaux des médiocres *Vortex* et *The Dark*, deux films qui n'ont retrouvé ni le délire, ni le pittoresque de ce *Kingdom of the Spiders* basé en partie sur une peinture attachante d'une petite ville d'Arizona...
Mais, avant toute chose, Cardos est un cinéaste « des bêtes ». Il leur dédie des plans soignés, les travellings les plus virtuoses rattrapant le cheminement d'araignées particulièrement bien dirigées. Les prises de vue et les angles en légère contre-plongée renforcent l'angoisse de ces reptations incessantes dans une analyse concrète de ce que peut être la peur au cinéma : non une suite de sursauts gratuits mais une tension permanente créée par un « point de vue ». La leçon du grand Hitch a porté ses fruits. Bétail attaqué, véhicules infestés, cadavres transformés en garde-manger et la bourgade en chasse-gardée... La dernière demi-heure s'avère totalement hystérique (la fille tirant sur ses doigts auxquels est accrochée une tarentule) et avec la tombée du jour, le suspense devient hallucinant, la lumière ne jaillissant que pour saisir des visions atroces (le rat agonisant, recouvert d'araignées).

Duplication moyenne et V.F.

(C.G.)

SEIZURE, LA REINE DU MAL

(SEIZURE)
(CANADA, 1973)

INTERPRETES : JONATHAN FRID, MARTINE BESWICK, MARY WORONOV, HERVE VILLECHAIZE
REALISATION : OLIVER STONE
DUREE : 1 h 34 (vidéo)
DISTRIBUTION : VIP
APPRECIATION :
C.G. : * A.S. : *



SUJET : « Un écrivain est persécuté en rêve par les personnages de son nouveau roman : un bourreau noir, un nain sadique et une femme d'une beauté diabolique. Lors d'un week-end, voilà que les trois créatures apparaissent pour les soumettre, lui et ses amis, à une nuit de sévices raffinés ».

CRITIQUE : Avec *The Hand*, le second film d'Oliver Stone, *Seizure* partage le thème de l'obsession et de la peur de soi-même. Ces trois créatures de roman d'horreur à l'instar de la main sectionnée de Michael Caine viennent hanter leur créateur/possesseur avec une constance très maladive chez Oliver Stone.
Une création artistique qui s'instaure en sinistre réalité était un thème rêvé pour un scénariste passant à la mise en scène. Oliver Stone qui a toujours considéré la réalisation comme le contraire de l'écriture a-t-il cherché à réussir sa catharsis ? Bien que le héros de *Seizure* s'appela Blackstone (ce qui en dit long sur sa fonction d'exhutoire), l'auteur ne s'implique pas assez dans son œuvre et refuse de faire éclater les limites de son récit. Le discours sur la réalité et la création reste sans écho au-delà de l'écran et perd ainsi beaucoup de sa fascination. L'affrontement de Jonathan Frid, le vampire de *House of Dark Shadows* de Curtis, et de Martine Beswick reste cependant l'atout majeur de ce spectacle orgueilleux.

(C.G.) ►



Evilspeak
Messe noire

avec CLINT HOWARD · R.G. ARMSTRONG

dans un film de ERIC WESTON Produit par SYLVIO TABET

L'ORDINATEUR AU SERVICE DE SATAN

14, rue de Berri 75008 PARIS • Tél. 359.16.95 • Télex 642 400 F

LES MAITRES DU TEMPS

(FRANCE-HONGRIE, 1982)

REALISATION : RENE LALOUX et MOEBIUS
DUREE : 1 h 16 (vidéo)
DISTRIBUTION : POLYGRAM
APPRECIATION :
C.G. : * A.S. : * G.P. : **



SUJET : « Sur la planète Perdide, un orphelin tente d'échapper au terrible péril des frelons géants grâce au contact radio avec le vaisseau qui traverse la galaxie pour le sauver... ».

CRITIQUE : Depuis qu'il espérait un écho à l'expérience triomphale de *La planète sauvage*, l'amateur était prêt à accepter le départ de Topor et le passage du papier découpé au cellulo... Dans la grande tradition du célèbre « piqué » de Moebius, la beauté des images hisse d'office cette œuvre à une qualité qui n'est pas pour autant le signe de la réussite. Cédant au prestige du space-opéra, le héros musclé dessiné par Moebius lorgne vers les surhommes américains en conservant le profil d'aigle du Sergent Blueberry. Ce mélange en dit long sur l'opportunisme de ce film et par là-même sur son laisser-aller.
A la façon de n'importe quel produit courant en prises de vue réelles, *Les Maîtres du temps* surexploite ses décors, ses trouvailles et ses stéréotypes. L'animation a toujours été une question d'imagination et Moebius n'en manque pas mais il a préféré ici jouer la carte d'un esthétisme de la lumière et des couleurs en fermant les yeux sur l'affadissement du récit original de l'écrivain Stefan Wul. Bien trop à l'écoute des modes et de l'éternel complexe disneyien, l'action est affublée de deux lutins volants peu attachants et prétextes à une virtuosité technique qui n'avait nul besoin de s'afficher.
Toujours est-il que l'incapacité des animateurs à restituer l'abstrait (la bouillie cervicale de Gamma 1 est surtout une bouillie graphique), empêche le film de retrouver l'aatmosphère magique de *La planète sauvage* en dépit d'emprunts incessants. D'une maladresse éléphantesque, l'image finale par ordinateur achève de refouler toute émotion. Quant à l'orphelin de Perdide, nous préférons nous souvenir de la petite silhouette égarée sur l'admirable couverture de Brantonne pour l'édition originale du Fleuve Noir.

(C.G.)

MESSE NOIRE

(EVIL SPEAK)
(USA, 1981)

INTERPRETES : CLINT HOWARD, R.G. ARMSTRONG, LYNN HANCOCK, CHARLES TYNER
REALISATION : ERIC WESTON
DUREE : 1 h 31 (vidéo)
DISTRIBUTION : MPM
APPRECIATION :
C.G. : ** A.S. : ** G.P. : ***

SUJET : « Le souffre-douleur d'un collège militaire est possédé par l'esprit d'un ancien sataniste et, à l'aide d'un ordinateur, s'empresse d'invoquer le Diable... ».

CRITIQUE : Film vénéneux, *Messe noire* s'ouvre sur une citation ambiguë ramenant l'homme à sa juste valeur : un pur produit du Mal qui aurait cherché au cours de son histoire à rompre avec l'enseignement de Satan. Comme il ne fallait pas s'attendre à moins de trouvailles de la part d'un premier film, une tête coupée devient un ballon de football, quelques siècles plus tard, sur le terrain de sport d'un collège. Car *Messe noire* n'est ni plus ni moins qu'un remake masculin de *Carrie*.
Dans le climat pesant de frustration et de méchanceté qu'il a ménagé à grands renforts de personnages méprisables et de situations sordides, Weston ne s'embarrasse pas de délicatesse pour aborder le thème du vilain petit canard. Avec beaucoup de naïveté, *Messe noire* réitère le parcours vers la révélation de *Carrie* en insistant sur le gothique-rétro d'une crypte de studio. Cette lourdeur esthétique vise à mettre en relief le rôle de l'ordinateur. Symbole de la nouvelle technologie, il devient l'instrument d'un culte réactualisé et démontre que toute évolution de notre société est immanquablement vouée au Mal. L'homme aurait-il imaginé Dieu pour se débarrasser de Satan, son géniteur, telle est la question qui plane sur le film. La séquence de l'élection de Miss Artillerie Lourde, outre qu'elle renforce l'atmosphère refoulée du collège, fait une juste référence à *Apocalypse Now* où passait déjà une interrogation sur la relativité du Mal.
Evilspeak prend ainsi le contre-pied du grotesque *Effroi (Fear no Evil)* et son délayage judéo-chrétien lors d'un final très similaire. Mais ici les intentions sont nettes et la réussite certaine.

Duplication sans surprise. V.F. contestable. ■

(C.G.)

NOUVEAUTES

Suite de la page 65

courante : *The Glove* (VO Vidéo) et *La foreuse sanglante (Toolbox Murders)* en VO chez Viza... Arrêtons-nous sur les amusants aubergistes cannibales de *Terror à Red Wolf Inn* (VO vidéo) et sur les rockers de prisunic de *Bim Stars (The Apple)* de Menahem Golan chez Hollywood Vidéo. VO Vidéo sort également *Le loup-garou de Washington* et c'est tant mieux, car ce film sympathique n'aurait pas tenu le choc d'un doublage. En parlant de grands monstres velus, on appréciera le très esthétique lycanthrope albinos de *Legend of the Werewolf* de Freddie Francis (*La légende du loup-garou* en VF chez Scherzo). Par la même occasion, Scherzo va diffuser deux autres productions de la Tyburn : le très beau *The Ghoul* de Freddie Francis avec John Hurt et le non moins élégant *Persecution* de Don Chaffey avec Lana Turner. Dans le genre objet de luxe, Viza annonce *Changeling-L'enfant du diable* de Peter Medak. Mais c'est MPM qui aura ce mois-ci décroché un véritable chef-d'œuvre du fantastique raffiné avec *Magic*, prodigieuse réalisation de Richard Attenborough. D'une violence et d'une agressivité sexuelle invraisemblable, *Les poupées sanglantes du Dr X* chez VIP cache les célèbres *Insatisfaites poupées érotiques* de Fernando Di Leo, en version rigoureusement intégrale. Les amateurs de giallo ne s'en arrêteront pas là puisque LVP va mettre sur le marché l'obscur *Assassin frappe la nuit* de Massimo Dallamano et que Proserpine diffuse sous le titre *Meurtre dans la 17e avenue* le singulier *Maison de rendez-vous*, histoire réjouissante de décapité vivant et de meurtres en série. L'exploitation des scandales antiques continue avec *La chute de Caligula*, vieux peplum inoffensif en l'occurrence, chez Topodis.

Attendons de voir comment a résisté aux années le tristement célèbre *Mondo Cane* et trépignons d'impatience en vue des *Quatre de l'Apocalypse*, western étrange et cruel de Lucio Fulci. Toujours chez LVP, le troisième épisode de la saga d'Ilsa : *La tigresse du Goulag*, devrait ravir les amateurs de malaise érotique et de mauvais goût chronique... Gare aux autres ! ■

HIT PARADE

1 - Goldfinger (Warner)
2 - Bons baisers de Russie (Warner)
3 - La guerre du feu (RCV)
4 - Rencontres du 3e type (GCR)
5 - Le loup-garou de Londres (Polygram)
6 - Rollerball (Warner)
7 - Derrière la porte verte (VIP)
8 - La soupe aux choux (Universal)
9 - Carrie (Warner)
10 - La peau (GCR)
11 - Frissons (Hollywood)
12 - Le droit de tuer (Hollywood)
13 - The Devil in Miss Jones (Hollywood)
14 - Week-end sauvage (Hollywood)
15 - La vie de Brian (Thorn-Emi)
16 - Malevil (GCR)
17 - Elle voit des nains partout (Gilda)
18 - Carnage (SVP)
19 - Fondu au noir (VIP)

PANORAMA VIDEO

LE SPAGHETTI TRANSCENDE : A PROPOS DE DEUX WESTERNS ITALIENS ET... FANTASTIQUES

A l'occasion de la sortie en grande pompe de *Django* au catalogue Hollywood vidéo (66, avenue des Champs-Elysées 75008 Paris), il est intéressant de se pencher sur l'une des facettes les moins commentées du fantastique à l'écran : les western. On aurait pu croire que la patrie des cowboys serait la plus susceptible de donner un cinéma hybride où le grondement des colts ne couvrirait pas les murmures du surnaturel. Mais il ne se trouva que maigres cocktails, amoncelements ridicules d'accessoires grossiers qui ne pouvaient que vulgariser jusqu'à la caricature les deux genres sollicités. Le mariage devait se faire à l'abri des critiques indiscrètes, au-delà des apparences, lente métamorphose crevant la surface des clichés pour imposer le glissement dans l'étrange. Et c'est l'approche purement latine du western qui permit cette délicate transmutation.

LES ANGES NOIRS DE SERGIO CORBUCCI

Un homme nommé Django traîne un cercueil sur le sol boueux d'un paysage grisâtre et décomposé, le dernier stade avant l'irréalité totale. Il en va de même du désert glacé du *Grand silence* où le froid a rasé presque toute vie et oblige les êtres humains à vivre de rapines et de meurtres. Malgré le dépliant du générique relatant les massacres que connut l'Utah en 1898, un climat à part à tôt fait de se manifester. De ce fragile équilibre entre réalité et onirisme dépend la force des deux œuvres de Sergio Corbucci : *Django* et *Le grand silence*, films-phares du cinéma populaire.

Leurs héros ont la dimension du mythe. Figures symboliques (renforcées par un mutisme complet ou l'énigme d'un cercueil), ils n'ont apparemment qu'une mission : résoudre par l'anéantissement les situations conflictuelles qu'ils traversent. A n'en point douter, Django obéit à des desseins supérieurs qui lui intiment l'ordre de précipiter l'engloutissement d'un monde larvaire, maigres baraquements à moitié gobés par un océan de boue et hanté de figures ravagées. Quant à Silence, il travaille en duo avec le blizzard glacé qui s'abat sur cette région des montagnes et enveloppe dans le même linceul de neige proscrits et chasseurs de prime. Ange exterminateur délégué par un dieu de colère, Django provoque les passions pour s'arroger le droit de les résoudre par une mise à mort aveugle, intempestive... Silence et Django n'ont d'ailleurs autour d'eux que personnages crapuleux, voués à l'assouvissement de leurs bas instincts. Tous deux jouent non pas de la chance mais de l'accord tacite qu'ils ont passé avec la Grande Faucheuse. La mitrailleuse ou le revolver à double chargeur déterminent leurs existences. C'est en espérant pouvoir se passer de leurs armes que Django et Silence commettent l'erreur fatale. Ils se retrouvent ainsi dépouillés de la puissance qui leur était accordée, sous les feux conjugués des deux forces en présence : Django entre les sudistes de Jackson et les révolutionnaires mexicains, Silence entre les chasseurs de prime et les montagnards. Pour seul allié, ils ne peuvent compter alors que sur l'amour d'une femme invariablement métissée et par là-même à la croisée des passions.

Ces présences dévouées ne suffisent pas à détourner Django et Silence de leur destin bien au-delà de toute mesure humaine. Tueur de tueurs, Silence porte au cou la marque d'une mort qui lui a été refusée et l'a condamné à errer. Django recevra de sa femme assassinée une aide inattendue par le biais d'une croix funéraire en fer forgé, substitut à ses mains broyées. Ces deux personnages entretiennent incontestablement des rapports intimes avec le Royaume des Ombres. Silence est obsédé à l'idée de rencontrer cette mort qu'il n'a qu'entrevue, Django ne rêve que de passer le pont aux portes de Tombstone la bien nommée, enfer terrestre où gisent les restes d'un passé qui le tourmente. Dans ces bourgades et villages aux confins du monde des vivants, l'agonie semble différente. La rapidité des colts fige les corps dans la crispation de l'impact, bref instant avant qu'ils ne s'écroulent tous sur le sol, comme fauchés par la même balle. La virilité des personnages ne s'exprimant que par le culte de l'arme, toute violence répond à une fixation maniaque sur les mains. Le pouce qui saute sous une balle, les doigts percés, écrasés ou brûlés expriment une douleur plus proprement intérieure, entre la rage et l'humiliation. Et rien n'est plus évocateur que ce cri silencieux poussé par le héros muet dont une main est plongée dans un brasero...

Django et *Le grand silence* sont des films où les couleurs, les postures, les nombres déterminent les inflexions du récit. C'est le domaine privilégié du surréalisme, de ses codes secrets, de ses règles ésotériques. Reprenant deux effets imaginés par Sergio Leone (le cercueil-cachette et la mitrailleuse de *Pour une poignée de dollars*), Corbucci les isole, les dissèque pour en soutirer les mécanismes fantasmatiques. Il peut alors imaginer le périple sanglant de *Django*. *Le grand silence* n'atteint pas cette pureté. Sans doute parce que Corbucci, trop conscient de ce qu'il était parvenu à évoquer avec *Django*, en rajoute dans le bizarre et disperse son récit dans un décor trop vaste pour être à la fois crédible et à la mesure de l'imaginaire. L'écriture hyperbolique de *Django* cède alors le pas à une démonstration de macabre spectaculaire, les visions de chair morte submergeant l'écran.

Ceci dit, *Le grand silence* est une œuvre fascinante et tragique. Il est distribué par GCR (9, avenue Matignon 75008 Paris) dans une bonne duplication. Celle de *Django* chez Hollywood Vidéo est impeccable. ■

VIP C'EST FANTASTIQUE

Disponibles dans les VIP Vidéoclubs

VIP VIDEO CLUB

L'île d'épouvante
(Collection Mario BAVA)

Sur la plage d'une île appartenant à un richissime industriel, on découvre le cadavre du valet de chambre. Le lendemain, celui d'une invitée. Puis ceux de deux autres femmes...

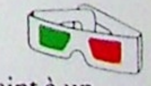
Seizure - La reine du mal

E. Blackstone, célèbre auteur de romans fantastiques, invite des amis dans sa maison de campagne. Une femme superbe, un nain maléfique et un bourreau noir gigantesque font leur apparition...

Patrick
(Grand Prix du Film Fantastique d'Avoriaz)

Patrick, doté de pouvoirs surnaturels, électrocute sa mère et son amant. Hospitalisé dans un coma profond, il défie par ses facultés tous les électro-encéphalogrammes...

Les yeux de l'enfer



(en relief)

Un jeune homme se plaint à un médecin d'un masque qui lui procure d'horribles visions et le transforme en monstre assassin. Le jeune homme se suicide. Le médecin reste seul avec le masque...


GASTINEAU

Courrier des lecteurs

« L'Ecran est devenu mensuel, vieux rêve caressé, j'en suis sûr, par de nombreux lecteurs ; et quel mensuel ! Le meilleur et le plus complet dossier que vous ayiez jamais publié est sans conteste celui consacré à *Blade Runner, le* film de 82. Vous êtes, à mon avis, le meilleur magazine de fantastique et de SF actuellement sur le marché. « Starlog », « Fangoria » et autres « Starburst » me semblent moins « construits », même l'alléchant « Cinéfantastique » américain est dépassé. Je suis donc d'accord avec Norbert Moutier, dont les fanzines sont excellents soit dit en passant, qui définit votre revue comme un outil devenu indispensable à l'amateur ».

Christophe Duval, 76000 Rouen

« Je viens de découvrir le n⁰ 26 et je l'ai trouvé formidable. Un dossier exceptionnel sur *Blade Runner* comme ce film le méritait, avec une iconographie somptueuse et inégalable. Un superbe poster couleurs. Vraiment, c'est du beau travail. Surtout que pour une fois, vous n'avez pas coupé les articles en deux. Continuez ainsi avec *Tron, E.T.*, etc. Enfin, j'aimerais que pour chaque dossier vous publiiez la fiche technique *complète* comme pour *Blade Runner* et précédemment *Star Trek, Le trou noir, Rencontres* et *Star Wars.* »

Alain Bielik, 13390 Auriol

« Je suis abonné à votre revue depuis 1977 et je tiens à vous féliciter pour votre travail et votre souci constant d'amélioration. J'apprécie également beaucoup votre émission à la radio. J'ai une suggestion à vous faire : pourquoi ne pas créer un « Club de l'Ecran Fantastique » avec réunions entre abonnés, projections de films, etc. ? »

Mlle Caron Jacqueline, 75020 Paris

Il entre effectivement dans nos intentions de reprendre le Ciné-Club de l'Ecran Fantastique, créé en 1970, et le précurseur, en quelque sorte, de l'actuel Festival de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction. Abandonné depuis 1975, sa reprise s'impose actuellement. Nous envisageons donc de le refaire fonctionner à Paris, de décembre/janvier à juin. Au programme, chaque mois : un inédit en avant-première et un classique du genre. Les projections seront suivies ou précédées d'un débat, en présence du réalisateur quand cela s'avèrera possible. Nous espérons pouvoir vous donner tous les renseignements nécessaires dans notre prochain numéro.



L'Ecran Fantastique imaginé par un de nos jeunes lecteurs...

PETITES ANNONCES

LE FANTASTIQUE EN SUPER 8

L'important courrier qui nous est parvenu nous amène à apporter les précisions suivantes à l'intention des nouveaux lecteurs intéressés par les films d'édition et qui n'auraient donc pas suivi cette rubrique depuis le début de sa publication.

Tous les films cités dans ces colonnes sont édités aux USA et par conséquent sonorisés en anglais ; ils ne sont pas importés en France dans cette version. Toutefois, on peut encore trouver dans quelques magasins photo-ciné et par correspondance des titres en VF de chez Fox, Universal et Marketing dans le genre qui nous intéresse.

Pour se procurer toutes les nouveautés de ces derniers mois, il faut avoir recours à un distributeur situé aux USA ou en Angleterre. Ceci étant dit, entrons dans le vif du sujet pour commencer par une nouveauté très attendue.

RAIDERS OF THE LOST ARK (1 × 120 m) est enfin disponible. Supervisée par les producteurs du film, l'édition de ce condensé a posé bien des problèmes dans le choix et le découpage des différentes scènes. Fort heureusement le montage est assez bien réussi et nous permet de retrouver les moments les plus importants de l'œuvre de Spielberg. Nous revoyons ainsi toute la grande et merveilleuse séquence d'ouverture, les scènes qui se passent au Caire avec notamment le gag de l'homme au sabre, l'étonnante poursuite à cheval du camion avec les spectaculaires cascades, et bien entendu la grandiose scène finale.

Réalisé par Marketing, ce condensé est irréprochable sur la qualité de l'image et des couleurs. Malgré les demandes nombreuses, il ne semble pas qu'une version plus longue soit éditée, mais sait-on jamais...

THE INCREDIBLE SHRINKING WOMAN (2 × 120 m) est inédit en France. L'édition proposée par Universal 8 nous permet de découvrir cette agréable comédie. Il ne s'agit pas en effet d'un remake du film de Jack Arnold, d'où la modification du titre. L'héroïne en est une jeune femme interprétée par Lili Tomlin qui devient l'objet de cette bien étrange transformation. En ayant respiré des produits plus ou moins toxiques, elle se met donc à rétrécir et se trouvera plongée dans des situations aussi cocasses que dangereuses. Enlevée par des savants qui veulent l'étudier de plus près, elle se retrouve enfermée dans une cage non loin d'une autre occupée par un gorille particulièrement intelligent. Mais l'histoire ne s'arrête pas là et ne finit d'ailleurs pas comme le début le laisssera supposer.

Les effets spéciaux ont été réalisés par l'équipe de Roy Arbogast qui a utilisé pour certaines scènes le procédé de l'Introvision. Rick Backer, qui endosse pour la circonstance un costume de gorille, est décidement doué pour ce genre de rôle. Rien à dire sur la qualité de cette édition aux très belles couleurs.

Changeons d'atmosphère avec l'édition du DRACULA (2 × 120 m) de John Badham. Le format de deux bobines est particulièrement bien utilisé ici pour nous présenter un résumé complet du film en 32 mn ; il est donc inutile de vous en détailler le contenu. L'un des meilleurs moments est certainement la très belle scène d'amour dûe aux effets d'Albert Whitlock. La superbe photographie du film est fidèlement restituée ainsi que la bande sonore mise en valeur par la partition envoûtante de J. Williams.

Il existe également un court-métrage de promotion (1 × 120 m) qui débute par une présentation du film par le producteur Walter Mirisch, suivie de quelques scènes choisies dont certaines ne figurent pas dans la version ci-dessus. Avec un peu d'habileté, vous pouvez effectuer un montage de ces deux éditions qui allongera la projection d'une dizaine de minutes.

Imaginez-vous dans une salle de cinéma : les lumières s'éteignent et le rideau s'ouvre. Soudain, un flot d'images jaillit sur l'écran accompagné d'un déferlement de musique, de cris et de sons divers, le tout entrecoupé d'intertitres animés. Il s'agit tout simplement de la bande annonce d'une sortie prochaine qui défile devant vos yeux ébahis. D'une durée moyenne de deux à trois minutes, ces bandes constituent parfois de véritables petits chefs d'œuvres de composition.

Grâce à l'heureuse initiative d'un distributeur d'outre-atlantique, de nombreuses bandes sont déjà disponibles en super 8. Elles sont montées sur des petites bobines de 15 ou 30 m suivant leur longueur.

On peut ainsi trouver parmi les plus récentes celle de *Blade Runner* qui nous fait découvrir les superbes miniatures conçues pour les effets spéciaux, avec bien sûr quelques scènes d'action. *E.T.* est l'une des plus courtes bandes que l'on puisse concevoir. Précédée d'images d'autres films de Spielberg (*Jaws, Close Encounters, Raiders*), elle effleure à peine le sujet en nous montrant simplement la séquence de l'atterrissage de l'ovni ainsi que la vision fugitive d'une main d'extra-terrestre. *Poltergeist* nous plonge dans l'univers de la parapsychologie. Superbement réalisée, cette bande consiste en des déclarations de psychologues illustrées par des photos du film et se termine par de courtes images. Celle de *Star Trek II : The Wrath of Khan* nous montre quelques uns des très beaux effets conçus pour le film dans lequel une nouvelle technique de simulation par ordinateur est utilisée.

Autres nouveautés : *The Cat People, The Thing, The Sword and the Sorcerer, Conan* et *Swamp Thing*. Parmi les titres plus anciens figurent en bonne place *Altered States, Wolfen, Outland, Time Bandits, The Awakening*.

De nouveaux titres sont régulièrement ajoutés à une liste déjà longue et nous y reviendrons prochainement.

Philippe Rafestin

Tous renseignements complémentaires (joindre une enveloppe timbrée pour la réponse svp) : P. Rafestin, BP 55, 78110 Le Vésinet.

SELECTION
T.V.

ECOUTE VOIR
(FRANCE, 1978)
REALISATION : Hugo Santiago.
DUREE : 101 mn - Couleurs - **V.F.**
INTERPRETES : Catherine Deneuve, Sami Frey, Anne Parillaud.
SUJET : *Volant au secours d'un ami, une femme détective se heurte à une secte de fanatiques qui use et abuse d'une curieuse machine infernale jouant sur les fréquences sonores.*
CRITIQUE : Une histoire policière où se mêlent les influences de Chandler, de Bogart, du René Clair de *Paris qui dort*... hélas gâchée par un scénario boursouflé de prétention.
Mardi 23 novembre à 20 h 30 sur FR3.

L'IMPERATRICE ROUGE (THE SCARLETT EMPRESS)
(USA, 1934)
REALISATION : J. Von Sternberg.
DUREE : 100 mn - N/B - **V.O.**
INTERPRETES : Marlène Dietrich, John Lodge, Sam Jeff.
SUJET : *La vie de la grande Catherine II, impératrice de Russie, son mariage avec le grand duc Pierre, fou et dégénéré, ses amours, ses débauches et ses complots qui l'amenèrent au pouvoir absolu.*
CRITIQUE : L'histoire, jusque dans ses passages les plus tourmentés, n'a toujours donné au cinéma que pâles aventures en définitive plus édulcorées que romancées. Avec le génial Josef Von Sternberg (auquel A2 consacre un cycle de quatre films) pour qui tout doit être une question de démesure, l'épopée sulfureuse d'une impératrice devient un poème somptueux et baroque traversé d'éclairs fantasmatiques. Un monument !
Vendredi 26 novembre à 22 h 50 sur A2.

LA COUSINE ANGELIQUE (LA PRIMA ANGELICA)
(Espagne, 1973)
REALISATION : Carlos Saura.
DUREE : 98 mn - Couleurs - **V.F.**
INTERPRETES : Jose-Luis Lopez Vasquez, Fernando Delgado.
SUJET : *Alors qu'il exécute les dernières volontés de sa mère, un homme évoque les moments privilégiés de son enfants et notamment ses émois amoureux avec Angélique, sa cousine. Mais ces souvenirs finissent par submerger la réalité quand il est confronté à son passé, ressuscité sous l'apparence de la fille d'Angélique.*
CRITIQUE : Ancien assistant de Luis Bunuel, Carlos Saura a orchestré son œuvre sur trois grands axes : le quasi-documentaire, la fable surréaliste et enfin, le drame socio-politique. *La cousine Angélique* appartient à la période centrale, de loin la plus riche et la moins rébarbative.
Mardi 30 novembre à 20 h 30 sur FR3.



« L'homme de paille ».

T.V.

La télévision française n'a jamais vraiment joui d'une excellente réputation en regard de sa production d'inspiration fantastique. Les quelques tentatives ou ébauches de séries qui parviennent ici et là à se glisser au sein de la grisaille de nos programmes passent le plus souvent inaperçus, la majorité des inconditionnels du genre n'y croyant plus, résignés qu'ils sont, à ne jamais voir paraître sur leur petit écran une œuvre passionnante, voire simplement digne d'intérêt.

C'est pourtant la grande injustice que de rejeter globalement notre production télévisée au nom d'un préjugé aujourd'hui injustifiable qui veut que tout ce qui est français ne peut être que mauvais. Certes, le niveau qualitatif de la majorité des dramatiques et des séries spécialisées demeure bien bas. Pourtant, les incursions du fantastique se faisant moins rares depuis quelques années, il était logique que certaines œuvres dignes d'éloges émergent de cet océan de platitude. Entre autres, se révéla particulièrement passionnante la mini-série consacrée au méconnu et délirant roman de Gaston Leroux, *La double vie de Théophraste Longuet*, adaptation-fleuve (4 h 30 de projection !), signée Yannick Andrei, où fleurissait à chaque instant la fantaisie la plus débridée. D'autres séries se révèlent fort estimables : *L'île aux 30 cercueils* de Marcel Cravenne, les *Fantômas* de Chabrol et Juan Bunuel, par exemple. Dans le rang des téléfilms, *Le voyage imprudent* que Pierre Tchernia adaptait avec beaucoup de goût et hélas bien peu de moyens le beau roman de René Barjavel. Quasi ignoré par la totalité des téléspectateurs mais indéniablement réussie, l'adaptation signée Maurice Favart du classique de Balzac *Le peau de chagrin* servait au mieux les intérêts de notre patrimoine fantastique par le biais d'un travail raffiné, haut en couleurs, et la parfaite restitution d'une atmosphère fin de siècle délicieusement décadante.

Au rang des déceptions, citons la série des six *Histoires extraordinaires* d'après Edgar Poe, série soporifique, intellectualisante, et de surcroît infidèle à l'esprit du grand poète. Seuls Claude Chabrol et Juan Bunuel, respectivement auteurs d'un *Système du Dr Goudron* attachant et d'un *Joueur d'échecs de Maelzel* bien dans la lignée des travaux de Bunuel père, parvinrent à sauver la face ! Côté feuilletons, le long et ennuyeux *Noires sont les galaxies* intéressa quelque peu de par sa filiation avec certaine *Invasion des profanateurs de sépultures*, quelques bons effets spéciaux et la présence de la jolie Catriona McColl, devenue depuis victime attitrée des productions horrifiques de Lucio Fulci. Par pure charité, nous ne dirons rien de la nullisime série *Les visiteurs*, pas plus que nous ne vous entretiendrons de la toute aussi insipide *Guerre des insectes*, pourtant coécrites par le réalisateur italien Giulio Questi, jadis signataire d'un très malsain western fantastique : *Tire encore si tu peux !*

Mais notre propos n'étant pas aujourd'hui de nous pencher sur un passé télévisuel dont l'examen approfondi pourrait bien révéler plus d'une richesse insoupçonnée, jetons un œil sur l'actualité fantastique TV de cette année 1982.

(A.P.)

DE BIEN ETRANGES AFFAIRES

Série de téléfilms franco-italiens illustrant des thèmes de science-fiction

La soucoupe de solitude de Philippe Monnier. Ce téléfilm transpose sur le sol français une nouvelle de Théodore Sturgeon se déroulant en Californie, ce qui n'a aucune incidence fâcheuse sur l'adaptation, le thème traité étant de toute époque et de tous pays. Malgré les progrès techniques, tous les moyens de communication dont les humains disposent pour coexister, se comprendre et s'aimer, il y a de par le vaste monde d'innombrables individus enfermés dans une dramatique solitude, quoique vivant une vie normale où ils côtoient journellement de nombreuses personnes. C'est l'un de ces cas, celui de la jeune Claire (Catherine Leprince) qui nous est ici décrit. Un soir de fête, alors que Claire se sentait encore plus seule parmi les invités du mariage de sa sœur, survient l'imprévu, l'extraordinaire : une mini-soucoupe volante s'immobilise au-dessous d'elle telle une auréole mécanique, et dès cet instant, Claire va être l'objet d'interrogatoires, d'examens médicaux et autres tracas, les autorités étant persuadées qu'elle détient un message venu d'un autre monde. Car la minuscule soucoupe, fait sans précédent, a été capturée et se révèle bien entendu constituée d'un métal inconnu sur Terre. Claire sera presque torturée (interdiction de dormir, injection de pentothal...) mais ne révèlera pas ce qu'elle sait.

▼



Elle a bien reçu un message, mais qui la croirait ?... Qui croirait que l'engin spatial n'est en réalité que l'équivalent intergalactique de la bouteille jetée à la mer par un naufragé implorant du secours, c'est-à-dire l'appel pathétique d'un être solitaire à la recherche d'une âme sœur, un être dont on ne peut imaginer ni la forme ni l'origine, mais qui, dans sa lointaine galaxie, vit le même drame que Claire.

Le sujet aurait mieux convenu à un métrage plus court, au montage plus serré, quelques répétitions (double séquence de conférence internationale où l'on voit Claire exercer son métier de traductrice) allongeant inutilement le temps de projection, l'ensemble n'étant pas exempt de monotonie, malgré un final lyrique aux très belles images d'océan en furie.



▲

L'Amie Etranger, de Patrick Jamain : on retrouve le thème de la solitude dans ce second téléfilm, mais il s'agit cette fois d'un homme au seuil de la vieillesse abandonné par sa femme et sa fille, et cherchant dans l'alcool un problématique oubli jusqu'au jour où il rencontre une énigmatique jeune fille, sosie de celle qu'il aima et épousa vingt ans plus tôt. Son existence est alors bouleversée par cette apparition inexplicable qui se révèlera peu à peu venir d'une autre planète pour étudier le comportement des humains. Doté du pouvoir de prendre l'apparence physique des humains, l'extra-terrestre apppendra à aimer l'homme qu'elle devait tuer à la fin de sa mission et restera à ses côtés sous cette enveloppe charnelle à l'image de la femme jadis aimée.

Les détails insolites jalonnent le scénario original de Philippe Setbon, créant et entretenant un climat étrange, laissant le spectateur dans l'attente curieuse de la suite des événements. Sans trop faire de concessions à la facilité, l'histoire s'attache surtout à décrire l'évolution des réactions de l'homme face à une situation qu'il ne peut ni expliquer, ni contrôler. Ce qui lui arrive est trop beau pour être vrai, mais en même temps, il a peur de rêver tout éveillé, de fabriquer ses propres phantasmes, alors que ceux-ci sont en fait créés par les pouvoirs de l'être venu d'ailleurs. Ce dernier est interprété par la poupine Ottavia Piccolo qui traduit fort justement l'ambiguïté de son personnage, tandis que Marcel Bozzufi, délaissant ses habituels rôles de gangsters, fournit une excellente prestation, extériorisant sur son rude visage toute la détresse de l'homme à la poursuite de son passé sentimental.



▲

Lourde Gueuse de Jean-Luc Miesch : ce troisième spécimen de la série, adaptant un roman de Jean-Pierre Andrevon : « Sans aucune originalité », est malheureusement l'un des pires téléfilms que nous avions jamais vus ! Même avec beaucoup d'imagination, on ne croit pas un seul instant que l'action se passe à l'intérieur d'une fusée, tandis que l'interprétation, déplorable, est dominée (dans le mauvais sens du terme) par une grotesque composition de Franco Interlenghi en capitaine mégalomane débitant son texte avec une ridicule grandiloquence. C'est dommage, car la matière de base était intéressante (révolte d'un équipage d'engin spatial contre son capitaine devenu fou) ; mais cela eut exigé un minimum de talents qui ici font complètement défaut... ■

BIZARRE BIZARRE

Sous ce titre évoquant un célèbre dialogue de film français joyeusement insolite nous est proposée une série de courts-métrages britanniques, véritables nouvelles filmées, c'est-à-dire présentant une situation dramatique ou humoristique au sujet rapidement exposé, développé avec plus ou moins d'habileté, et dénoué par une « chute » à l'ultime minute de projection. C'est tout un art de réussir dans ce domaine où l'on doit être efficace dans un court laps de temps, ne pas s'embarrasser de digressions superflues, et accrocher l'intérêt du spectateur dès les premiers instants du récit. De nombreux films à sketches nous ont offert quelques chefs d'œuvre ne dépassant pas la demi-heure (ou le quart d'heure) de projection, notamment ceux de l'Amicus, que les présents téléfilms sont loin d'égaler à tous points de vue.

Le tastevin est l'illustration d'un pari tenu par deux distingués gentleman, dont l'un n'hésite pas à jouer sa propre fille, étant quasiment sûr de gagner le pari. Il perdra cependant, au grand désespoir de la dite fille, mais le vainqueur sera confondu au moment de savourer son triomphe : il avait triché mais ignorait avoir été

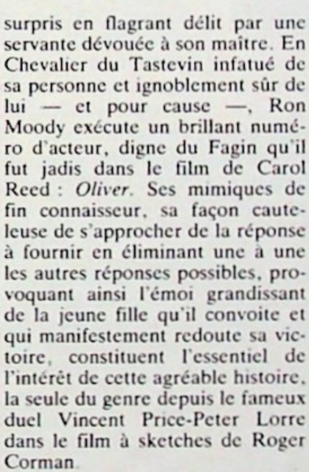


▲

surpris en flagrant délit par une servante dévouée à son maître. En Chevalier du Tastevin infatué de sa personne et ignoblement sûr de lui — et pour cause —, Ron Moody exécute un brillant numéro d'acteur, digne du Fagin qu'il fut jadis dans le film de Carol Reed : *Oliver*. Ses mimiques de fin connaisseur, sa façon cauteleuse de s'approcher de la réponse à fournir en éliminant une à une les autres réponses possibles, provoquant ainsi l'émoi grandissant de la jeune fille qu'il convoite et qui manifestement redoute sa victoire, constituent l'essentiel de l'intérêt de cette agréable histoire, la seule du genre depuis le fameux duel Vincent Price-Peter Lorre dans le film à sketches de Roger Corman.

Autre relation d'un pari bizarre : *Pour un doigt* met en scène un jeune homme risquant une mutilation pour acquérir, par pari, la voiture de ses rêves. Le vieil excentrique qui s'apprête à lui trancher l'auriculaire si son briquet garanti infaillible ne s'allume pas dix fois de suite, n'est en réalité qu'un maniaque dont seule sa femme a pu triompher, non sans y avoir laissé elle même deux doigts, comme l'atteste l'image finale de sa main mutilée. Le collectionneur de doigts coupés est interprété par José Ferrer, à qui l'on confie à présent trop souvent des rôles indignes de lui, ce court-métrage ne distillant pas le suspense que nous aurions pu en espérer.

L'homme de paille est en revanche un sujet plus étrange versant finalement dans un fantastique du meilleur goût. Une douce lady (Siobhan McKenna) loue une





▲

chambre à des jeunes gens venus travailler dans sa petite ville de province : nous suivons ainsi pas à pas le dernier en date de ses clients, depuis son arrivée chez elle jusqu'au moment où, sur le point de succomber au poison subtil qu'elle a versé dans son thé, il comprend trop tard quel fut le sort de ses précesseurs, dont les noms sur le registre de la bonne dame lui paraissaient familiers. Car la trop aimable lady collectionne, dans une chambre voisine, les corps empaillés de ses jeunes locataires, de même que dans son salon se trouvent ses animaux favoris eux aussi naturalisés. Ce digest d'*Arsenic et vieilles dentelles* ne manque pas de saveur, la conclusion étant amenée lentement au fil de la conversation entre la bonne dame et le locataire, conversation où perce déjà le terrible secret du logis. On songe au dialogue Anthony Perkins-Janet Leigh précédant le meurtre sous la douche de *Psychose*. Voilà donc un excellent exemple de short story comme on aimerait en voir plus fréquemment !

Pierre Gires

POLTERGEIST

SUITE DE LA PAGE 37

deux expressions artistiques reflètant la personnalité de deux grands metteurs en scène : Steven Spielberg et Tobe Hooper. Rien de bien surprenant, donc, si le film soumet au public deux fins qui vont lui permettre de reconsidérer, à posteriori, *Poltergeist* par rapport aux œuvres respectives de Spielberg et Hooper.

Le génie qui résulte de la conjugaison de leurs talents explosera dans un double bouquet final.

Tout au long de la première heure du film, c'est principalement le cachet « spielbergien » qui nous séduit, avec ses spacieux mouvements de caméra, dont l'aisance apparente cache nombre de subtilités techniques, et la splendide musique, signée ici non pas John Williams mais Jerry Goldsmith. Les compositions de Goldsmith et le cadre de *Poltergeist* nous rappellent, dans un premier temps, l'ouverture de *E.T.* : des pavillons confortables dormant côte à côte dans le creux d'une vallée anonyme. Une gentille famille d'Américains moyens avec le père qui lit une biographie sur Reagan tandis que sa chère épouse lui roule des « joints », deux adorables petits enfants, la « sweet little sixteen » (seul personnage inutile du film), et le brave chien. *Poltergeist* emprunte ainsi à *E.T.* ou à *Rencontres du troisième type* non seulement le même décorum, mais aussi des esquisses de personnages, extraits de dialogue, voire certaines scènes (les clin-d'œil à *Star Wars* dans la chambre des petits). Pour Spielberg, les personnages et situations sont interchangeables entre ses films, et il s'agit là sans doute d'authentifier son récit en replaçant le spectateur dans un contexte familier, à chacune de ses nouvelles productions.

Souvent, il utilise des artifices de mise en scène plus sophistiqués : ainsi, cette séquence où un travelling suggère l'horreur au spectateur lorsque Steve Freeling converse avec son patron qui lui vante le charme et la tranquillité du lieu (une colline qui deviendra un terrain d'habitation), alors que la caméra, tout en les suivant, se glisse derrière des pierres tombales. A partir de ce moment, le film devient effrayant aux yeux du public. Cette élégante manière d'introduire discrètement un des éléments moteurs de l'action témoigne de l'intelligence de Spielberg et de la précision du script. La même construction dramatique apparaît dans *Rencontres*... lorsque Richard Dreyfuss, perdu dans la campagne, stoppe sa voiture et cherche sa route sur une carte. Le spectateur, complice de Spielberg, aperçoit ce que Dreyfuss croit être des phares s'élever au-dessus de l'automobile ! Sans être une scène-choc, elle témoigne de l'existence ici des OVNIS. Ces exemples spécifiques de la technique de Spielberg permettent au public d'avoir l'impression de devancer les personnages, de bénéficier d'une certaine initiative. Spielberg est habile à donner confiance au spectateur afin de mieux prévoir et contrôler ses réactions au fur et à mesure de la progression de l'intrigue.

Cette banalité voulue devient presque caricaturale dans *Poltergeist* lorsque dès les premières images retentit pompeusement l'hymne national américain. On découvrira quelques instants après que « Star Spangled Banner », clôt la fin des programmes TV aux USA et si la Télévision est le symbole-même de la banalité quotidienne, elle permet ici l'intrusion des pires horreurs dans le foyer, une fois les émissions terminées. Elle symbolise, de la même façon que le camion de *Duel* ou les plages de *Jaws* l'utilisation par les forces occultes d'un élément traditionnel qui devient une arme redoutable.

Tobe Hooper, de son côté, utilise le cadre conventionnel du film pour insérer une touche de cynisme : les ridicules duels « à la télécommande » auxquels se livrent des voisins, les enfants qui font chuter avec leur voiture, également télécommandée, un ami venu leur rendre visite à vélo, la fille aînée des Freeling faisant un bras d'honneur aux ouvriers qui la sifflent sous le regard bienveillant de sa mère... On reconnait bien là les sarcasmes avec lesquels Hooper avait déjà ridiculisé l'Américain moyen dans ses précédents films ! Au contraire de Spielberg dont l'humour permet une participation directe du public et sa confiance, la malice chez Hooper soutient la violence du propos : l'humour acide de *Salem's Lot* ou *Massacre à la tronçonneuse* décontenance les spectateurs bien plus qu'il ne les rassure.

La douceur du ton de Spielberg permet même de pouvoir rire du fantastique (Carole Ann assise et aspirée vers le mur de la cuisine) ou d'être considérablement ému (les scènes ou interviennent la parapsychologue, le Dr Lesh). Lorsque Mme Freeling réussit un contact avec Carole Ann et s'imprègne de la présence de sa petite fille, on retrouve la sensibilité extraordinaire qui nait de la fin de *Rencontres* ou de l'ensemble de *E.T.*

A la différence de Hooper pour qui le fantastique, on le découvre peu à peu... c'est l'horreur ! — Bête, annoncée dès le début et qui dominera l'extrême fin de *Poltergeist*. Le climat du film oscille donc entre la gentillesse et la détermination des héros de Spielberg, dont toute la carrière fut jalonnée de succès, et l'épouvante morbide et sarcastique sécrétée par Hooper, le « Horla » de Hollywood.

Ce sont surtout les plans d'effet spéciaux ayant trait au fantastique qui déchaîneront l'enthousiasme du public. Le paranormal fait rapidement acte de présence dans *Poltergeist* sans qu'il ne soit besoin de l'expliciter inutilement ou de l'affronter par le doute ou des personnages étrangers au drame (voisins, police, etc.). Le spectateur accepte la réalité des visions fantastiques dès les premières minutes ; il est clair, en effet, que Hooper et Spielberg croient en la spiritualité et le film s'en ressent continuellement. L'onirisme ou l'émotion qui transpirent dans les premières apparitions spectrales donnent ainsi au film un crédit que les Lutz ont déjà perdu avant même que ne sorte sur nos écrans *Amytiville 2.*

C'est pourtant sensiblement le même déluge de sensations fortes qui apparaissent dans *Amytiville* et la première partie de *Poltergeist* (meubles qui se déplacent, lévitations, objets tordus, enfant qui converse avec les fantômes). Mais le fait est que notre adhérence à l'irréel, aussi absurde soit-il, n'est jamais remise en question car si *Poltergeist* ne se prétend pas une analyse clinique de ce genre de phénomènes, il a au moins le mérite de ne pas les ridiculiser. Que le script manque ainsi parfois de rigueur n'importe guère : au-delà d'une apparente décontraction se cache en fait une mise en scène extrêmement précise.

Et puis, il y a cette richesse visuelle dans le fantastique et l'immense qualité des effets spéciaux qui font de *Poltergeist* un spectacle inoubliable. Tous les meubles du pavillon qui se réveillent ou Mme Freeling aspirée *sur les quatre murs* de sa chambre offrent les plus belles expériences télékinétiques de l'écran depuis *Carrie*. Il est difficile d'oublier la sarabande des jouets de Carole Ann, incroyable, stupéfiante : un livre se feuillette tout seul, le cheval de bois hennit en caracolant dans l'espace tandis qu'un compas se prend pour un diamant d'électrophone et, arc-bouté sur un disque, provoque de la musique ! L'humour rejoint les plus diaboliques sortilèges du Malin...

La diversité des trucages reflète une fois encore des idées propres aux deux réalisateurs ; la poésie de la scène où un ectoplasme semble épouser la forme d'un grâcieux corps féminin rejoint l'état d'esprit de Spielberg tandis que la cruauté de Hooper permet une séquence atroce : le parapsychologue découvrant des asticots qui grouillent sur la cuisse de poulet qu'il s'apprêtait à dévorer tandis que des cicatrices apparaissent sur son visage ; les cheveux des spectateurs commencent à se hérisser lorsqu'il va se défigurer avec ses mains, découvrant un crâne grimaçant !



Une fois encore, le fantastique est engendré par le quotidien, un conte qui se réalise vraiment, comme dans *Peter Pan* ou *E.T.* mais se métamorphose en un cauchemar épouvantable. Les parents ne sont plus d'aucun recours : le père de Robbie a beau le rassurer en lui indiquant comment prévoir la fin d'un orage, en allumant le placard dans sa chambre ou en lui confiant que l'arbre qui le terrorise n'est en fait que le « Protecteur » de la maison, rien n'y fait. Le gigantesque arbre mort traverse la chambre, la nuit venue, s'empare du garçonnet et tente de l'aspirer entre ses branches avant de le recracher, couvert de sang !

Les frayeurs enfantines de Spielberg, qu'il a voulu exorciser dans *Poltergeist*, sont insupportables car elles rejoignent les cauchemars de chacun : un placard ouvert la nuit, un polichinelle qui vous fixe de ses yeux morts et riants... Tout au long du film, on attend, voire *espère* que cette marionnette bougera enfin pour qu'on en soit débarrassé : il s'agit là d'une des séquences les plus sinistres du film, où le spectateur s'identifie totalement à l'enfant. Après tout, qui n'a jamais été terrifié, enfant, par un meuble, vêtement ou jouet semblant nous regarder avec insistance, pour attendre le moment venu où il pourra s'approcher du lit, alors que nous sommes endormis ?

Ce polichinelle narguant les personnages du film, ira même jusqu'à prendre la place du corps de Carole Ann alors que ses parents la croient morte.

La chambre des enfants se réfère directement à l'esprit des romans de Stephen King (en particulier « Cujo »). Lui-même avait déclaré aimer l'adaptation par Hooper de « Salem's Lot » (« J'y ai retrouvé une énergie fiévreuse et morbide »). A l'image des livres de King, *Poltergeist* est un film qui fait peur — sensation devenue rare au cinéma — mais qui émerveille aussi, tel le très beau *Resurrection* (où la mort apparaît également comme une délivrance symbolisée par une lumière brillante où errent les spectres des êtres aimés) ou attriste : un drame est au centre du film, celui de cette petite fille qui va peut-être disparaître définitivement.

Tout ce qui a trait à l'aspect purement technique du film est remarquable ; les effets spéciaux procèdent de plusieurs techniques différentes, ce qui contribue à donner un ton diversifié : trucages mécaniques qui ont requis une machine d'un volume impressionnant mais aussi effets spéciaux optiques relevant parfois de l'électronique ou du laser. On doit par ailleurs à Craig Reardon des images presque insoutenables grâce aux maquillages confectionnés lorsque le parapsychologue s'arrache le visage par plaques entières avec ses ongles...

Le son est également capital, ici [d'où l'importance de voir *Poltergeist* en dolby stéréo], Jerry Goldsmith prenant une place prépondérante. Le compositeur a eu la lourde tâche d'effrayer encore plus le spectateur que dans *Alien*. Sans arriver à un tel résultat, sa splendide partition concilie des mélodies pénétrées d'une certaine grâce spirituelle (telle la musique de *La malédiction finale*) avec des accents d'une fureur sonore terrifiante.

Les acteurs ne brillent pas par leur personnalité (ce qui est une bonne chose, un « one-man show » de Jack Nicholson en possédé n'aurait pas eu sa place ici !) mais il convient d'accorder une mention spéciale à Heather O'Rourke, pétillante et fragile dans le rôle de la petite Carole Ann, ainsi qu'à la truculente Zelda Rubinstein, émouvante, malgré un physique ingrat et un masque rigide.

Poltergeist s'avère une très grande œuvre fantastique, chaleureuse et intimiste, mais aussi d'une férocité angoissante, dont l'on pourra retenir plusieurs aspects tout aussi intéressants : une critique cinglante contre une Société régie par le Dieu-TV (qui devient la porte de l'Au-Delà), des trucages somptueux, le beau et *émouvant* récit d'une famille menacée par un drame, un film-catastrophe, ou encore une expérience psychédélique dans les recoins les plus étranges et sinistres de l'imagination de deux grands cinéastes.

Mais *Poltergeist* ne provoquerait que sensations fortes, humour ou poésie si le film, de tragi-comique et lyrique, ne devenait dans son troisième tiers le réceptacle des visions les plus affreuses et épouvantables jamais vues à l'écran. Avec le déluge final où interviennent une énorme tête monstrueuse, des tentacules repoussantes, une armée de morts qui sortent de la Terre et finalement la « Bête » elle-même, *Poltergeist* donne l'impression au spectateur d'être confronté à la Peste !

Deux récits sont compris dans ce film : le premier, de Spielberg, se termine bien (Carole Ann est délivrée par ses parents). Un dérapage se produit alors et nous nous trouvons pieds et poings liés, dans la seconde partie, à un Tobe Hooper qui ne s'embarrasse plus d'humour venimeux ou de critiques rusées envers l'« establishment ». Il nous plonge à présent dans l'horreur : le polichinelle (qui *bouge* enfin !), les morts, la Bête de l'Apocalypse.

La succession de ces scènes atteint les limites du traumatisme et si le film qui *semblerait* être celui de Spielberg s'arrête sur un happy-end, celui de Hooper s'achève d'une façon désabusée : tel qu'il a pu l'être lui-même souvent tout au long de sa carrière en dents de scie.

Poltergeist n'est pas seulement « le nouveau film d'épouvante de Spielberg ». Tobe Hooper fut le premier à banaliser l'horreur dans *Massacre à la tronçonneuse* et malgré une poésie brillante et un feu d'artifice d'effets spéciaux, c'est bien en nous laissant un goût amer que se clôt *Poltergeist*, tels les plus beaux drames du cinéma fantastique...

Robert Schlockoff

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **Tobe Hooper** • Producteurs **Steven Spielberg** et **Frank Marshall** • Scénaristes **Steven Spielberg, Michael Grais** et **Mark Victor**, d'après une histoire de **Steven Spielberg** • Productrice associée **Kathleen Kennedy** • Directeur de la photographie **Matthew H. Spencer** • Compositeur **Jerry Goldsmith** • Superviseur des effets spéciaux **Richard Edlund** • Monteur **Michael Khan** • Chef décorateur **James H. Spencer** • Directeur de production **Dennis E. Jones** • Son **Art Rochester** • Construction des décors **Michael A. Muscarella** • Costumes **Anne Grey Lambert** • Maquillage **Dorothy Pearl** • Machiniste travelling **Mark Averill** • Cascades **Glenn H. Randall Jr** • Illustrations **Ed Verreaux, Dick Lasley** • Décorateurs **Bill Matthews** et **Martha Jonson.**

Equipe des effets spéciaux :

Effets spéciaux de maquillage **Craig Reardon** • Supervision des effets mécaniques **Michael Wood** • Effets spéciaux **Jeff Jarvis** • Effets visuels **Mitch Suskin** • Effets de son spéciaux **Alan Howarth** • Supervision de la photographie optique **Bruce Nicholson** • Supervision du montage des effets visuels **Conrad Buff** • Cameramen des effets **Rick Fichter, Bill Neil** • Supervision des transparences **Michael Pangrazio** • Photographe des transparences **Neil Krepela** • Supervision de l'animation **John Bruno** • Effets de laser et de nuages **Gary Platek** • Supervision des maquettes **Lorne Peterson** • Chef maquettiste **Paul Huston** • Supervision de l'animation technique **Samuel Comstock** • Chef animateur **Art Vitello** • Animateurs **Jose Abel, Milt Gray** • Superviseur de la caméra d'animation **James C. Keefer** • Animation des transparences **Kathryn Lenihan, Kim Knowlton, Jay Davis, Judy Elkins** • Transparences additionnelles **Michael Shannon** • Montage des effets visuels **Howard Stein** • Création des effets électroniques **Jerry Jeffress** • Coordination électronique **Cristie McCarthy** • Création générale électronique **Michael Bolles** • Dessinateur **Ed Tennier.**

Une production Steven Spielberg pour M.G.M. • Effets visuels spéciaux de Industrial Light & Magic • Metrocolor • Dolby Stéréo • Durée : 1 h 54 • Distribué en France par C.I.C.

Distribution

Steve Freeling **Craig T. Nelson** • Diane Freeling **Jobeth Williams** • Dr Lesh **Beatrice Straight** • Dana Freeling **Dominique Dunne** • Robbie Freeling **Oliver Robins** • Carol Ann Freeling **Heather O'Rourke** • Ben Turhill **Michael McManus** • Mme Tuthill **Virginia Kiser** • Marty **Martin Casella** • Ryan **Richard Lawson** • Tangina **Zelda Rubinstein** • M. Teague **James Karen** • Pugsley **Lou Perry** • Conducteur du bulldozer **Clair Leucart** • Voisins **Allan Graf, Joseph R. Walsh.**

L'écran fantastique :

TABLE DES MATIERES DES N°11 à 20 INCLUS

Le premier chiffre est celui du numéro de la revue ; le deuxième est celui de la page où débute le texte.
(Exemple : 12.36 signifie que l'article est dans le N° 12 à la page 36)

I. — PERSONNALITES

A = article
F = filmographie
I = Interview Nb = notice biofilmographique

AGUTTER Jenny (I) : 20-38
ALLDER Nick (I) : 13-13
ASHTON Roy (I) : 15-18

BAKER Graham (I) : 16-46
BALCH Anthony (Nb) : 15-76
BAVA Lamberto (I) : 16-14
BAVA Mario (Nb) : 14-79
BEAUMONT Gabrielle (I) : 14-42
BERNHARD Harvey (I) : 16-42
BOORMAN John (I) : 19-6
BORGNINE Ernest (I) : 17-25
BOROWCZYK Valerian (I) : 18-36
BULAJIC Veljko (I) : 12-29

CARPENTER John (A I F) : 13-26
CASTLE Nick (I) : 17-19
CHABROL Claude (I) : 15-71
CHAMPREUX Jacques (I) : 11-80
CHILVERS Colin (I) : 15-41
CLAIR René (Nb) : 19-19
CORMAN Roger (I) : 18-71
COSTA Jean-Manuel (I) : 16-8
COZZI Luigi (I) : 18-68
CRABBE Buster (Nb) : 15-12
CRONENBERG David (I) : 19-72
CUSHING Peter (A F) : 19-29

DAVID Desmond (I) : 18-28
DEODATO Ruggero (I) : 19-70

ELLENSHAW Peter (I) : 14-11

FIELD Roy (I) : 15-30
FISHER Terence (Nb) : 15-2
FLEISCHMANN Peter (I) : 13-66
FRANCIS Kevin (I) : 12-62
FRANJU Georges (I F) : 11-58
FULCI Lucio (I) : 16-18

GIRARD Raoul (I) : 16-67

HAGGARD Piers (I) : 12-45
HARRYHAUSEN Ray (I) : 12-64 et 20-67
HEMMINGS David (I) : 20-35
HILL Debra (I) : 17-20
HITCHCOCK Alfred (Nb) : 14-75
HODGES Michael (I) : 15-6

JODOROWSKY Alexandro (I) : 15-62

KAUFMAN Charles (I) : 14-32
KENTON Erle C. (Nb) : 13-77
KERSHNER Irvin (I) : 13-7
KIER Udo (I) : 18-38
KNEALE Nigel (I) : 12-52
KUPPERBERG Robert (I) : 18-41
KURTZ Gary (I) : 13-19

LANDIS John (I) : 17-61
LESTER Richard (I) : 16-65
LUSTIG William (I) : 14-26

Mac CORKINDALE Simon (I) : 12-54
MARCEL Terry (I) : 15-48
MEDDINGS Derek (I) : 15-36
MEYER Nicholas (I) : 14-18
MIDDLETON Charles (Nb) : 15-13
MILLER Ron (I) : 14-7

NASCHY Paul (I) : 12-18
NELSON Gary (I) : 14-8
NEWELL Mike (I) : 15-60

PAL George (Nb) : 15-79
PERISIC Zoran (I) : 15-26
PICHA (I) : 14-64
PIERRO Marina (I) : 18-40
PLEASENCE Donald (I) : 17-23
POWELL Michael (I) : 18-20
POWELL Robert (I) : 16-22
PRICE Vincent (A F) : 17-26 et 18-47

RAYMOND Alex (Nb) : 15-12
ROGERS Jean (Nb) : 15-13
ROZSA Miklos (I) : 12-124 et 18-24
RUSSEL Kurt (I) : 17-22

SARNO Jonathan (I) : 12-39
SCOB Edith (I) : 11-77
SCOTT Ridley (I) : 11-10
SERLING Rod (A) : 11-86
SOLO Robert (I) : 15-59
SPENGLER Pierre (I) : 16-64
SPINELL Joe (I) : 20-43
STANTON Harry Dean (I) 17-24
STONE Oliver (I) : 20-23
SUSCHITZKY Peter (I) : 13-23
SZWARC Jeannot (I) : 18-66

TRUMBULL Douglas (I) : 18-6

VICTOR-SMITH John (I) : 15-33

WINTERS David (I) : 20-41
WISE Robert (I) : 13-49

II. - DOSSIERS ET ARTICLES DIVERS

(Les dossiers consacrés à un seul film sont répertoriés avec les films).

L'ACTUALITE MUSICALE : 11-127, 12-124, 15-75, 16-80, 17-75, 18-61, 19-79, 20-33

L'ENCHANTEUR DE MINUIT (Peter Cushing) : 19-20

FESTIVAL DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION DE PARIS 1979 : 12-6, 1980 : 16-4

FESTIVAL DE SITGES 1979 : 12-92

FESTIVAL DU FILM DE MYSTERE CATTOLICA 1980 : 16-34

FESTIVAL DU FILM MUSICAL PARIS 1981 : 18-61

FLASH GORDON HEROS DE SERIALS : 15-9

LE MAGICIEN D'OZ A L'ECRAN : 11-20

LA RETROSPECTIVE AMICUS AU FESTIVAL 1980 : 16-32

VIDEO-FANTASTIQUE : 18-46, 19-64 et 20-47

III. - LES FILMS

Les films sont répertoriés sous leur titre français, sauf ceux qui sont encore inédits en France.

D = dossier C = critique
N = note

Adèle n'a pas encore dîné (O. Lipsky) : C 12-12
Ali-Baba et les 40 voleurs (J. Becker) : N 12-115
Alligators (S. Martino) : N 15-66
Altered States (K. Russell) : C. 17-52
Amours enchantées (Les) (H. Levin-G. Pal) : N 12-114
Apocalisse domani (A. Dawson) : C 16-12
Arme secrète du Shaolin Kung-Fu (L') (C. Ping) : N 12-109
Aventuriers de l'arche perdue (Les) (S. Spielberg) : C 20-76

Baby Cart l'enfant massacre (K. Musumi) : N 15-66
Baiser de la tarentule (Le) (C. Munger) : N 15-66
Baisers macabres (L. Bava) : C 14-46
Bal de l'horreur (Le) (P. Lynch) : C 16-26
Ballade de la féconductrice (La) (L. Boutonnat) : N 14-72
Barracuda (H. Kervin) : N 11-120
Bataille au-delà des étoiles (K. Fukasaku) : N 20-60
Belle et la Bête (La) (J. Cocteau) : N 12-114
Belle et la Bête (La) (J. Herz) : C 12-13
Bermuda, triangle de l'enfer (A. Richmond) : N 15-67
Bienvenue Mr Chance (H. Ashby) : N 15-66
Bison blanc (Le) (J.L. Thompson) : N 20-61
Buffet froid (B. Blier) : N 13-72
Burning (The) (J. Ellison) : C 12-16
Burning (The) (T. Maylan) : C 19-10
Butterfly Murders (The) (H. Tsui) : C 14-66

Cannibal holocaust (R. Deodato) : N 19-76
Captain America (I. Nagy) : N 15-67
Captain Avenger (M. Davidson) : N 15-67
C'était demain (N. Mayer) : C 12-97
Chagrin d'amour (F. Borzage) : N 12-115
Chaînon manquant (Le) (Picha) : C 14-63
Charlots contre Dracula (Les) (J.-P. Desagnat) : N 17-56
Chasse sauvage du roi Stackh (La) (V. Roubintcjhik) : C 16-11
Chat et le canari (Le) (R. Metzger) : N 14-72
Chevauchée des morts-vivants (La) (A. De Ossorio) : N 13-72
Choc des Titans (Le) (D. Davis) : D 17-4 et C 20-65
Chromosome 3 (D. Cronenberg) : C 11-119
Chroniques Martiennes (Les) (M. Anderson) : C 13-63
Chute de la maison Usher (La) (J. Epstein) : N 12-114
Colline a des yeux (La) (W. Craven) : N 11-120
Complot diabolique de Fu-Manchu (Le) (P. Haggards) : N 16-75
Conquête de la terre (La) (S. Hayers) : N 20-63
Contamination (L. Cozzi) : C 14-45
Cosmonaute à la cour du Roi Arthur (Un) (R. Mayberry) : C 11-7
Cottage enchanté (Le) (J. Cromwell) : N 20-60
Couloir de la mort (Le) (G. Trikonis) : C 16-26
Créatures de Kolos (Les) (H. Grimaldi) : N 12-109
Crocs du diable (Les) (J.-A. Bardem) : N 15-67

Dead Kids (M. Laughlin) : C 19-9
Destruction planète terre (J. Hayes) : N 12-109
Dibbouk (Le) (M. Waszynski) : N 17-56
Dimension de la mort (La) (A. Adamson) : N 12-109
Docteur Jekyll et les femmes (W. Borowczyk) : D 18-35 et N 19-76
Docteur Mabuse (cycle de F. Lang) : N 20-58
Doigts du Diable (Les) (A. Zacharias) : N 15-67
Dracula (J. Badham) : C. 11-5 et C12-21
Drôle de flic (Un) (S. Corbucci) : N 18-44

Eclipse sur un ancien chemin de Compostelle (B. Férié) : N 13-72
Effroi (F. Laloggia) : C 20-73
El Caminante (J. Molina) : C 12-17
Elephant Man (D. Lynch) : C 16-74
Emmurée vivante (L') (L. Fulci) : C 17-53
Empire contre-attaque (L') (I. Kershner) : D 13-4, C 14-67 et D 16-50
Enfant du diable (L') (P. Medak) : C 16-68
Enfer des zombies (L') (L. Fulci) : C 12-23
Eraserhead (D. Lynch) : N 17-56
Escargot dans la tête (Un) (J. Siry) : N 16-77
Etrange visite (L') (P. Avati) : C 12-26
Excalibur (J. Boorman) : C 18-42, C 19-66 et D 20-71

Fais gaffe à Lagaffe (P. Boujenah) : N 18-44
Fantomas (P. Fejos) : N 20-61
Fantomas (série de A. Hunebelle) : N 12-113
Fantôme d'amour (D. Risi) : N 19-76
Fascination (J. Rollin) : N 13-72
Fenêtres sur New York (G. Willis) : N 16-75
Final Conflict (The) (G. Baker) : D 16-40
Flash Gordon (M. Hodges) : C 16-70
Fog (J. Carpenter) : N 12-82
Fondu au noir (V. Zimmermann) : N 19-77
Frayeurs (L. Fulci) : C 16-17
Frissons d'horreur (A. Crispino) : N 12-109

Galactica, les Cylons attaquent (V. Edwards) : N 12-109
Godsend (The) : (G. Beaumont) : C 14-41
Guerriers de la dynastie Tang (Les) (A. Gouw) : N 12-109

Haine (D. Goult) : C 12-100
Hallucinations (P. Walker) : N 12-110
Hand (The) (O. Stone) : C 20-22
Harlequin (S. Wincer) : C 14-38
Hawk le justicier (T. Marcel) : D 15-46 et C 16-9
Homme à détruire (L') (V. Bulajic) : C 12-28
Homme des cavernes (L') (C. Gottieb) : C 20-77
Horrible carnage (L') (B. Mack) : N 11-120
Horror Show (R. Shickel) : C 14-69
Hulk revient (K. Johnson) : N 13-72
Human Experiments (G. Goodell) : C 12-31
Humanoïde (L') (G. Lewis) : N 11-121
Hurlements (J. Dante) : C 17-49 et D 20-28

Ile du docteur Moreau (L') (D. Taylor) N 20-60
Ile mystérieuse (L') (L. Hubbard) : N 20-60
Ile sanglante (L') (M. Ritchie) : C 15-64
Inferno (D. Argento) : C 13-64
Inferno (T. Kumashiro) : C 12-33
Inn of the Flying Dragon (C. Floyd) : C 16-10

Jack et le haricot magique (G. Kelly) : N 20-59
Jason et les Argonautes (D. Chafey) : N 12-113
Jour de la fin du monde (Le) (J. Goldstone) : N 14-72
Jubilee (D. Jarman) : N 13-73
Judex (G. Franju) : C 12-59
Just Before Dawn (J. Lieberman) C 19-10

Kiss contre les fantômes (G. Hessler) : N 14-72
Knightriders (G. Romero) : C 19-68

Lac des morts-vivants (Le) (J. Rollin) : N 19-77
Lame infernale (La) (M. Dalamano) : N 16-75
Last Horror Film (The) (D. Winters) : D 20-40
Legend of the Werewolf (F. Francis) : C 12-60
Long Week-End (C. Eggleston) : C 12-35
Lulu (V. Borowczyk) : N 15-67

Mad Max (G. Miller) : C 12-102
Magicien de Lublin (Le) (M. Golan) : N 13-73
Maison du diable (La) (S. Rosenberg) : C 11-8
Maladie de Hambourg (La) (P. Fleischmann) : C 13-65
Malédiction de la vallée des rois (La) (M. Newell) : C 15-58
Malevil (C. De Challonge) : N 19-77
Mamma Dracula (B. Szulzinger) : N 16-75
Maniac (W. Lustig) : C 14-30
Manoir aux phantasmes (Le) (D. Sharp) : N 12-110
Massacre des morts-vivants (Le) (J. Grau) : N 13-74
Massacres dans le train fantôme (T. Hooper) : C 19-69
Memoirs of a Survivor (D. Gladwell) : C 19-12
Mercenaires de l'espace (Les) (J. Murakami) : C 16-73
Messe noire (E. Weston) : C 20-74
Meteor (R. Neame) : C 12-106
Mille neuf cent quarante et un (S. Spielberg) : C 13-68
Miracle des loups (Le) (R. Bernard) : N 12-114
Mondo Cartoon : N 13-74
Mondwest (M. Crichton) : N 20-59
Monster Club (R.-W. Baker) : D 15-14
Monstre qui vient de l'espace (Le) (W. Sachs) : N 18-44
Monstre du train (Le) (R. Spottiswoode) : N 19-77
Monstres de la mer (Les) (B. Peeters) : N 15-68
Monstrueuse parade (La) (T. Browning) : N 20-60
Morsures (A. Hiller) : C 13-69
Mort en direct (La) (B. Tavernier) : C 13-70
Motel rouge (Le) (R. Erler) : N 14-73
Mother's Day (C. Kaufman) : C 14-35
Murder Obsession (R. Freda) : C 18-75
Mysterio en la Isla de los monstruos (J. Piquer) : C 19-9
New York 1997 (J. Carpenter) : D 17-16 et C 20-75
Neuvième cœur (Le) (J. Herz) : C 12-35
Nimitz, retour vers l'enfer (D. Taylor) : N 15-68
Ninth configuration (The) (W.-P. Blatty) . C. 14-47
Nuit de la métamorphose (La) (K. Papic) : C 16-30
Nuit de la mort (La) (R. Delpard) : C 14-70
Nuit des extra-terrestres (La) (J.-B. Carlos) : C 12-20
Nuit des traquées (La) (J. Rollin) : N 15-68
Nuit, un rôdeur (La) (J. Sherman) : N 15-68
Nuits de cauchemar (K. Connor) : N 16-75

Orphan (The) (J. Ballard) : C 12-37
Orphée (J. Cocteau) : N 20-60
Outland (P. Hyams) : D 20-4

Planète des singes (La) (F. Schaffner) : N 12-113
Planète sauvage (La) (Laloux-Topor) : N 20-58
Plants are Watching (The) (J. Sarno) : C 12-39
Plus secret des agents secrets (Le) (C. Donner) : N 15-69
Possession (A. Zulawski) : C 19-5
Prophecy (J. Frankenheimer) : N 11-121
Psychose (A. Hitchcock) : N 12-114
Psychotronic Man (The) (J. Sell) : C 12-42
Pulsions (B. de Palma) : C 17-50

Quatermass Conclusion (The) (P. Haggars) : C 12-43
Quatrième rencontre (La) (R. Garrett) : N 12-110
Que le spectacle commence (B. Fosse) : N 15-69
Quelque part dans le temps (J. Szwarc) : C 16-72
Qu'est-il arrivé au bébé de Rosemary ? (S. Osteen) : N 20-58

Rayon Laser (M. Rae) : N 11-122
Réaction en chaîne (J. Barry) : C 14-40
Rescapés du futur (Les) (R. Heffron) : N 20-61
Rencontres du troisième type. L'édition spéciale (S. Spielberg) : C 17-54
Resurrection (D. Petrie) : C 17-55
Revenge of the Stepford Wives (R. Fuest) : N 16-79
Roi et l'oiseau (Le) (P. Grimault) : N 13-75

Sacré Moïse (G. Weis) : N 16-76
Saturn 3 (S. Donen) : C 14-71
Scanners (D. Cronenberg) : C 16-71
Scared to Death (W. Malone) : C 16-28
Secte des morts-vivants (La) (M. Caroyiannis) : N 13-75
Sherlock Holmes attaque l'Orient-Express (H. Ross) : C 14-21
Shining (S. Kubrick) : C 15-56
Silence qui tue (Le) (D. Harris) : N 16-76
Silent Running (D. Trumbull) : N 20-61
Sorcières de Salem (Les) (R. Rouleau) : N 20-61
Spectre (U. Lomell) : N 20-63
Star Trek (R. Wise) : N 12-86, D 13-42 et D 14-48
Superman 2 (R. Lester) : D 15-24 et C 16-63
Survivor (The) (D. Hemmings) : C 20-35

Tarzan (cycle avec J. Weissmuller) : N 20-58
Terreur dans la nuit (B. Hutton) : N 20-60
Terreur des zombies (Les) (F. Martinelli) : N 19-78
Terreur extra-terrestre (G. Clark) : C 16-28
Terreur sur la ligne (F. Walton) : C 13-71
Testament d'Orphée (Le) (J. Cocteau) : N 20-61
Thirst (R. Hardy) : C 16-22
Toubib (Le) (P. Granier-Defferre) : N 12-111
Trésor de la montagne sacrée (Le) (K. Connor) : N 11-122
Trou noir (Le) (G. Nelson) : D 14-4
Tunnel (Le) (K. Bernardt) : N 20-61
Tusk (A. Jodorowski) : N 16-76

Vampires de Salem (Les) (T. Hooper) : N 15-69
Vie de Brian (La) (T. Johns) : N 14-73
Vie privée de Sherlock Holmes (La) (B. Wilder) : N 12-113
Vie secrète de Walter Mitty (La) (N.Z. Mc Leod) : N 12-114
Virus (K. Fukasaku) : N 19-78
Visiteurs d'un autre monde (Les) (J. Hough) : N 12-111
Vive les fantômes (O. Lipsky) : N 14-73
Voleur de Bagdad (Le) (A. Lubin) : N 20-61
Voleur de Bagdad (Le) (Korda-Powell) : D 18-14
Voyageurs du soir (Les) (U. Tognazzi) : C 16-12

X-Ray (B. Davidson) : C 19-11

Y a-t-il un pilote dans l'avion ? (J. Abrahams) : N 16-77
Yéti, le géant d'un autre monde (F. Kramer) : N 11-122
Yeux de la terreur (Les) (K. Hugues) : N 19-78
Yeux sans visage (Les) (G. Franju) : C 11-72

Zoltan, le chien de Dracula (A. Band) : N 18-45
Zone grise (F. Murer) : N 18-45

IV. — LES GRANDES SERIES TELEVISEES

Fantomas : 15-71 et 16-79
Histoires Extraordinaires : 17-57
Night Gallery : 11-86
La Quatrième Dimension : 11-86

La précédente Table des Matières (nos 1 à 10) a été publiée dans le numéro 12 de l'Ecran Fantastique. ■



PETITES ANNONCES

ANCIENS NUMEROS de l'Ecran Fantastique (saison 1973-1974) : n° 3 (lunettes en relief, 15 F), n° 4 (José Mojica Marins, 12 F), n° 5 (Ford L. Beebe et les serials, 8,50 F), n° 6 (Le 3ᵉ Festival de Paris, 9 F) n° 7 (La longévité au cinéma, 9 F). Frais de port : 12 F. Toute commande : L'Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.

TRAVAILLERAIS avec réalisateur de film passionné pour musique gothique, fantastique et féérique (infl. Lovecraft). Philippe Bonnet, 33, rue Emile Zola, 94140 Alfortville.

RECHERCHE copies v.o. (VHS ou Betamax) de « Barbarella », « Zardoz », « Mondwest », « Malpertuis », « Silent Running », « Planète Interdite », etc. Eric Delille, 11, rue de Verdun, 91850 Bouvray. Tél. : 082.74.17.

CHERCHONS lecteurs pour un premier fanzine marseillais, *Spécultral*, sur le cinéma fantastique. S'adresser à : Patrick Camugli, 43, rue de la Paix, 13001 Marseille.

CHERCHE bande originale de « Suspiria » de Dario Argento. Pascal Ferré, 24, rue Ferroul, 08000 Charleville Mézières. Tél. : (24) 58.27.57.

SCENARISTE cherche producteur, domaine fantastique, pour projet film. Pour contact, téléphoner à : Alain Dubois, 344.77.24.

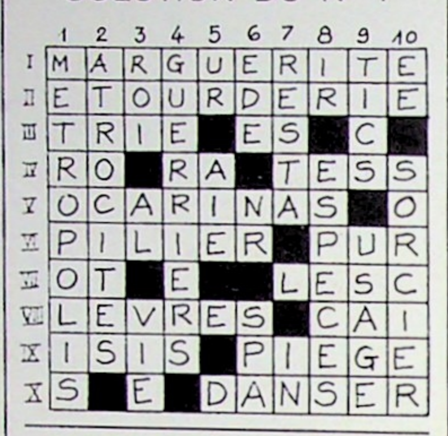
ACHETERAI le n° 4 de l'Ecran Fantastique en bon état. Brice Gâteaux, Infirmerie SP 69894.

CHERCHE collaborateur en vue d'élaboration d'un scénario de S.F. Jean Dessolis, Villa Mariette. Impasse de la Salette. 13012 Marseille. Tél. : (91) 87.24.65/78.48.54.

ACHETE ou échange toutes affiches et photos de films d'horreur, fantastiques et de SF. Philippe Pêtre, 7, rue de l'Hermitage, 5300 Ciney. Belgique.

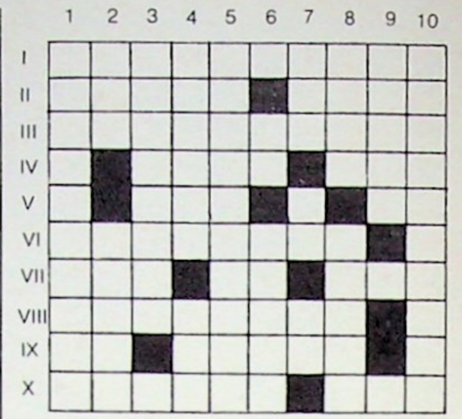
ECHANGERAIS b.o. de « Mad Max » et « La guerre du feu » (en cassettes) et b.o. des Blues Brothers (en disques) contre des affiches de films fantastiques. Fayé Pascal, 2, rue des Carrières, 93239 Romainville.

SOLUTION DU N° 1



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	M	A	R	G	U	E	R	I	T	E
II	E	T	O	U	R	D	E	R	I	E
III	T	R	I	E	■	E	S	■	C	■
IV	R	O	■	R	A	■	T	E	S	S
V	O	C	A	R	I	N	A	S	■	O
VI	P	I	L	I	E	R	■	P	U	R
VII	O	T	■	E	■	■	L	E	S	C
VIII	L	E	V	R	E	S	■	C	A	I
IX	I	S	I	S	■	P	I	E	G	E
X	S	■	E	■	D	A	N	S	E	R

MOTS CROISES N° 2



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I										
II						■				
III										
IV		■					■			
V		■				■		■		
VI									■	
VII				■			■			
VIII									■	
IX			■						■	
X							■			

HORIZONTALEMENT :

I. Cesare, dans *Le Cabinet du Dr Caligari*, en est un.
II. Compagnie cinématographique américaine qui se trouve également au firmament. Dracula ne s'embarrasse guère de celui de ses victimes.
III. Entreprises par les vaisseaux spatiaux de *Star Trek* et de *Silent Running*.
IV. Irlande gaelique. Grande école qui ne prépare guère au fantastique.
V. Emu, mais désordonné. Début de sinistre.
VI. Vit la naissance d'une sainte.
VII. Celui de la Peur a Wes Craven pour responsable. Un peu de lumière. Exhala une odeur désagréable.
VIII. Dépensé en pure perte.
IX. Interprète le rôle du journaliste dans *Capricorne One* (initiales). Singe-araignée.
X. Les Harpies, de *Jason et les Argonautes*, en possèdent de redoutables. Lancé par le « Titanic ».

VERTICALEMENT :

1. Un film magique de Christian-Jaque.
2. Quartier d'orange. Prisonnier.
3. Objets de l'intérêt de Peter Lorre dans *M. Le Maudit*.
4. Auteur de « Lord Rutwen ou Les Vampires » (1820) et « La Fée aux Miettes » (1832). Un petit coin de paradis.
5. Caractère illustré par les monstres de *Freaks*.
6. Partie de campagne. Mille-pattes.
7. Ouvert, puis fermé, au cours d'une cérémonie. C'est la fin de Tarzan. Rollin en a deux.
8. Dans l'œil. Enchantées ou sauvages.
9. De sang, pour Claude Chabrol.
10. Sont à l'origine de l'*Inévitable Catastrophe*.

Jean-Claude Romer

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95

Nom de l'abonné(e) : ....

Adresse : ....

....

Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France Métropolitaine : 11 nᵒˢ : 170 F
Europe : 195 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : N° 1 à 21 (Nᵒˢ 2 et 4 épuisés) : 17 F l'exemplaire
N° 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.
Frais de port France : 1,60 F par exemplaire
Europe : 3,30 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.



Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse. - Composition : Compo 60 - Imprimerie de Compiègne. Dépôt légal : 4ᵉ trimestre 1982.

E.T.

L'EXTRA-TERRESTRE

DE STEVEN SPIELBERG

DANS NOTRE PROCHAIN NUMERO - DANS NOTRE PROCHAIN NUMERO

TRON

TRON


GAULOISES
Blue Way
GAULOISES
BLUE WAY
FILTRE
FILTRE
COULON
GAULOISES BLUE WAY
20 CIGARETTES FILTRE